

TANTO

轆箭同衡

费尔南多和伊莎贝拉的崛起 1470 - 1516
The Rise of Ferdinand & Isabella 1470 - 1516

本规则书由York William翻译



游戏规则书



目录

1. 简介	3	16. 海军事务	22
2. 游戏版图	3	16.1 海上移动与护航	22
2.1 地区	3	16.2 海战	23
2.2 政治控制	3	16.3 海运	23
2.3 控制标记	4	16.4 在主地图上的海盗行动	24
2.4 主地图的特殊元素	4	16.5 在探索地图上的海盗行动	25
2.5 探索地图元素	5	16.6 探索未知之地、建立殖民地和制图	25
3. 玩家、势力和统治者	5	16.7 特殊探索事件	26
3.1 玩家	5	16.8 塞维利亚，内河港口	27
3.2 势力	5	17. 建造	27
3.3 统治者	6	17.1 部队供应堆	27
4. 玩家版	6	17.2 陆军单位	27
5. 军事单位	6	17.3 海军单位	28
5.1 将领	7	17.4 克拉克船队	28
5.2 克拉克船队	7	17.5 要塞	28
5.3 陆军单位	7	18. 冬季	28
5.4 海军单位	8	18.1 强制事件	28
6. 卡牌与资源	8	18.2 军事修会反击海盗	29
6.1 卡牌类型	8	奈斯尔丢失本土地区	29
6.2 牌堆	9	18.3 弃置未使用的资源	29
6.3 资源	10	18.4 租借海军单位标记	29
7. 游戏流程	10	18.5 陆军单位返回	29
8. 抽牌阶段	11	18.6 补员与摩尔起义	30
8.1 加入新人物	11	18.7 克拉克船队和海军单位返回	30
8.2 加入要塞,移动梅斯塔荣誉会标记	11	18.8 资源返回与国外贸易	31
8.3 将新卡牌加入排队/抽牌	12	18.9 主要势力联盟和海盗标记	32
8.4 抽取资源	12	18.10 外交重置	32
9. 外交	12	19. 王室婚礼	32
9.1 谈判阶段	12	19.1 结算婚礼	33
9.2 联盟	13	19.2 目标达成，法兰西被孤立	33
9.3 将领赎回与被俘将领	13	19.3 王室死亡	33
9.4 宣战	14	20. 主要势力	33
9.5 卡斯蒂利亚与葡萄牙之间的战争	15	20.1 格拉纳达奈斯尔王国	33
10. 春季阶段	15	20.2 北非同盟（非斯苏丹国和特莱姆森伯伯尔）	36
11. 行动阶段	16	20.3 葡萄牙	37
11.1 行动	16	20.4 小贝尔特兰党	37
12. 控制与骚乱	16	20.5 卡斯蒂利亚	39
12.1 通信线	16	20.6 阿拉贡	39
12.2 未设防地区	16	20.7 法兰西	40
12.3 设防地区	17	20.8 加泰罗尼亚亲王国	41
12.4 骚乱	17	20.9 国外战争卡牌	42
12.5 撤离	17	21. 次要势力和独立	43
12.6 控制岛屿	17	21.1 未激活次要势力	43
13. 移动	17	21.2 激活	43
13.1 陆地移动流程	17	21.3 已激活次要势力	44
13.2 拦截	18	21.4 反激活	44
13.3 避战	19	21.5 外交影响力	44
13.4 撤入防御工事	19	21.6 结算外交状态	44
14. 野战	19	21.7 有特殊规则的次要势力	44
14.1 撤退	20	21.8 独立地区和加那利关切人	47
15. 围城	20	22. 胜利	48
15.1 攻城战	20	22.1 主要势力投降	48
15.2 解围部队	21	22.2 自动军事胜利	49
15.3 打破围城	21	22.3 积累胜利点	49
		22.4 胜利结算	51

1. 简介

卡斯蒂利亚的伊莎贝拉一世和阿拉贡的费尔南多二世被世人熟称为天主教双王。四人游戏《鞞箭同衡：费尔南多与伊莎贝拉的崛起》基于其二人统治时期。游戏得名于二人著名的格言“Tanto Monta, Monta Tanto.”其可大致翻译为“一人所值若此，另一人亦然。”每个玩家控制一或多个主要势力，参与天主教双王统治时期的在地中海、西欧和北非的军事、政治和社会斗争的。玩家扮演：新近统一的西班牙、航海帝国葡萄牙、新兴强权法兰西和该地区奋力抵抗欧洲基督教王国攻势的穆斯林势力。

组件

一份完整的《鞞箭同衡》游戏包括：

- 一本规则书
- 一本剧本书
- 六张算子版
- 四张玩家版
- 四张玩家辅助版
- 一张地图
- 131张游戏卡牌（主牌堆）
- 四张参考版
- 一张次要势力外交版
- 一张外交状态表/王室婚姻表版
- 12枚骰子

2. 游戏版图

游戏在地图上进行，该地图展现了在十五世纪晚期和十六世纪早期对这些势力至关重要的地区。主要游戏区域在规则中叫做主地图，其包括伊比利亚半岛、南法、意大利半岛和北非。在主地图上，方形、三角形、圆形和八角形标志叫做地区，表示在该时期扮演了重要角色的城镇被用。线条组成的网络连接这些地区，这些线条叫做道路。这些线条连接到另一个地区是相邻地区。港口连接着提供到叫做海域（有淡蓝色蓝色边界的蓝色区域）的区域。

在地图的右下角的次要游戏区域叫做探索地图，包括毗邻大西洋和印度洋的地区，在该时期被这些势力探索和殖民。探索地图上的圆形地区被称作探索地图地区；它们在游戏开始时是空地，但会被在该地点建立殖民地的势力控制。每个探索地图地区被人为与其毗邻的大洋区相连。

在游戏过程中，使用控制标记记录每个地区的政治状态。规则书的本章提供关于控制标记和主地图与探索地图元素的细节信息

2.1 地区

所有主地图上的地区都有两种特性：是否设防以及是一或多个主要或次要势力的本土地区还是独立的。

设防地区：设防地区代表有城墙的城镇。一个势力必须成功围攻设防地区来获得该城市的政治控制。至多四个友方陆军单位可以留在设防地区内来在敌方围攻下保卫城市。设防地区也作为过冬营地。

- **关键地区：**关键地区是被方形表示的设防地区。关键地区是最有影响力也最富裕的地区；控制关键地区给予势力胜利点（VP）。若玩家丢失了其一个势力的所有关键地区，该势力投降并且不能花费CP来进行任何征募新单位的行动，直到其

重新取得至少一个这样的地区。若加泰罗尼亚、格拉纳达奈斯尔王国或小贝尔特兰党投降，见22.1的特殊规则。

- **要塞：**要塞是被八角形表示的设防地区。要塞是几乎没有经济价值的有城墙的小镇。在大多数情况下它们不给势力提供胜利点。但是，要塞的强大防御力迫使势力围攻该地区来取得政治控制。势力可以在普通的未设防地区或探索地图的殖民地上建造要塞。

未设防地区：未设防地区代表可以无须围攻控制的城镇。两个交战中的势力的部队若同时占据同一个未设防地区必须进行野战。有两种不同类型的未设防地区：

- **战略地区：**战略地区是被三角形表示的未设防地区。这些地区表示因为其战略价值（例如河流浅滩、山隘和道路交汇点）而有必要被控制。当势力控制之时获得1VP。战略地区不能被相邻地区的军事单位控制；需要有单位在战略地区本身才能控制它们。
- **普通地区：**普通地区是被圆形表示的未设防地区。控制它们不奖励胜利点。这些地区可以被在相邻地区的军事单位控制。

独立地区：突尼斯（非洲），米兰、摩德纳和其他在意大利的地区，鲁西永（比利牛斯山脉），梅斯（法兰西），拉古萨（亚得里亚海）和加那利群岛是独立地区，并不与游戏中的任何势力结盟。

本土地区：每个非独立的地区都是某个特定势力的本土地区，下表展示了势力及每个势力本土地区的颜色。

势力	颜色
卡斯蒂利亚	赭
阿拉贡	红
法兰西	蓝
葡萄牙	石榴红
小贝尔特兰党	绿松石
加泰罗尼亚亲王国	象牙白
奈斯尔	深绿
北非同盟（非斯苏丹国）	绿
北非同盟（伯伯尔）	浅绿
纳瓦拉	深灰
宗座	紫
热那亚	粉
威尼斯	橙
佛罗伦萨	淡蓝
那不勒斯	深棕

2.2 政治控制

游戏过程中记录每个地区的政治控制。默认情况下，每个地区由其本土势力政治控制。当政治控制改变，将控制标记放在地区上来表示其变为由非本土势力政治控制。控制标记的颜色与势力对应，其上面还有该势力在游戏时期所使用的旗帜。

控制地区

控制地区是被主要或次要势力控制的地区是。一个势力的控制地区包括：

- 未被其他势力控制的本土地区。
- 该势力夺取的独立（灰色）地区。
- 该势力夺取的其他势力本土地区。

- 未被其他势力夺取的同盟次要势力的本土地区。

控制术语

友方：术语友方表示被行动势力或该势力的盟友控制的任何游戏元素（地区、单位、堆叠、编队）。

敌方：术语敌方表示被当前与行动势力交战的势力控制的任何游戏元素。

独立：术语独立表示不被一个主要或次要势力控制的任何游戏元素。在本规则书中，独立既不被认为是敌方，也不被认为是友方，除了加那利群岛的关切人，他们尽管独立，但是有特殊性质(21.7)

示例：独立单位不能拦截移动中的部队，因为只有敌方编队能尝试拦截。相邻的独立单位不阻止从另一个相邻地区对未占据的普通未设防地区的控制，但在相邻地区的敌方单位会限制该行动。



奈斯尔 北非 葡萄牙 小贝尔特兰党 西班牙 法兰西 加泰罗尼亚 宗座

2.3 控制标记

用控制标记来表示地区的政治控制。控制标记上有征服该地的势力的颜色，其上面也有在十五世纪晚期和十六世纪早期表示该势力旗帜或标志。阿拉贡和卡斯蒂利亚共享一个控制标记，因为两国的外交政策由她们的君主携手制定，所以用他们二人的盾形纹章来作为其控制标记。之所以特莱姆森的伯伯尔人和非苏丹国共享一个控制标记，是因为两国组成了北非同盟。部分控制标记在两面有不同的盾形纹章，表示同一个玩家控制的两个势力（对于西班牙来说，因为两个势力使用相同的控制标记，所以两面是相同的）。如下所述有三种类型的控制标记。

方形标记



用方形控制标记来表示对关键地区的控制。在获取或丢失关键地区时，将这些标记在玩家版和地图间移动，这样可以很方便地记录控制关键地区提供的VP。注意这四点规则：

- 地图上的每个关键地区必须有一个方形控制标记。例外：当前不被主要势力控制的独立关键地区和未被夺取的未与主要势力结盟的次要势力的关键地区。
- 每个方形控制标记必须要么在地图上，要么在相应的玩家版上。
- 控制关键地区给予玩家VP，这能帮助其取得标准胜利或优势胜利。
- 若一个玩家成功将所有他的方形控制标记放置在地图上，其自动胜利(22.2)。

三角形标记



用三角形控制标记来表示战略地区（地图上的形状为三角形）的状态。在获取或丢失战略地区时，在供应堆和地图间移动这些标记。注意这三点规则：

- 由其本土势力控制的战略地区上不应有标记。
- 在非本土势力控制战略地区时，在上面放置三角形标记。
- 控制战略地区给予玩家VP，这能帮助其取得标准胜利或优势胜利。

势胜利，但不能帮助其取得自动胜利。

一个势力可以用三角形标记控制的地区数量没有限制。如果一个势力用完了其所有标记，可以使用其他势力的未使用的标记临时替代。

六边形标记



六边形控制标记被用来表示要塞和普通地区状态。它们也被用来在探索地图上表示被一个玩家探索的大洋区。一个势力能用六边形控制标记控制的地区数量没有限制；若一个势力用完了其标记，用其他势力的未使用的标记临时替代。

2.4 主地图的特殊元素



共享本土地区

在卡斯蒂利亚和阿拉贡王国有几个标记了两个本土地区颜色的地区：一个在上，一个在下。这些地区作为两个不同势力的本土地区。地区下部展示的颜色代表初始控制这个地区的势力（在没有控制标记时，该势力控制这个地区）。因此那些横劈为赭色在上绿松石色在下的本土地区初始被小贝尔特兰党控制，但若卡斯蒂利亚势力之后得到了该地点的政治控制，可以作为卡斯蒂利亚本土地区。萨阿拉和直布罗陀被横劈为卡斯蒂利亚和奈斯尔，说明若两个势力中的任何一个控制这个地区，其就可以在那里享有本土地区的收益。同样的情况适用于西班牙东北部的本土地区，初始被加泰罗尼亚亲王国掌控，之后可以变成阿拉贡的本土地区。最后，在那不勒斯王国有被双色标记的地区。这些地区在下方显示其本土颜色，上方显示独立灰色。这些地区在费兰特死后变为独立。

特莱姆森（伯伯尔）苏丹国的本土地区



在北非有八个属于特莱姆森苏丹国的伯伯尔人的淡绿色地区，这些地区在回合4进入游戏；在此之前无视它们，就当其不存在一样。它们进入游戏后视为北非势力的本土地区，阿尔及尔地区除外，其将在打出阿尔及尔摄政国事件之前保持独立，该事件将阿尔及尔变为伯伯尔本土地区(20.2)。

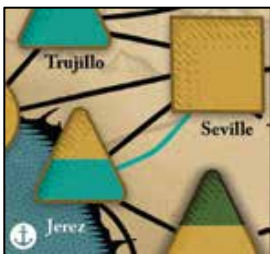
关口（山隘、河流浅滩或岛际通路）

由虚线表示的道路是险阻的山区、河流、沙漠或海峡通道。这种类型的关口遍布主地图和加那利群岛框（虽然该框在探索地区边，但是在任何情况下其都应视为主地图的延展）。经过关口移动的陆军单位编队花费两命令点(2CP)，而非平时移动经过普通道路时的1CP花费。

关口还：

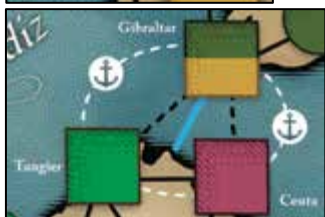
- 阻挡陆军单位的春季部署，
- 阻止隔关口相邻的敌军编队的拦截，

- 无效化陆军编队控制相邻地区和清除相邻地区骚乱的能力。单位可以通过关口撤退或避战。



塞维利亚内陆港

在塞维利亚和赫雷斯之间有一条内河航道，连接塞维利亚和加的斯湾海域（因为瓜达尔基维尔河至塞维利亚段可通航）。塞维利亚在你同时控制赫雷斯时视为该海域的港口。关于塞维利亚的特殊状态的更多细节见16.8。



直布罗陀海峡

有三个地区（休达、直布罗陀和丹吉尔）是直布罗陀海峡某侧的港口，这些地区被两条关口道路连接。这些道路视为普通关口，但有两个例外：

- 只有在出发或到达地区中的一个被移动势力或其友方控制时，才能穿过这些道路进行陆军移动。
- 若穆斯林玩家控制直布罗陀，其可以将这两条道路视为单向的普通道路（也就是说，1CP移动花费，可以拦截，可以春季部署）。但是在这种情况下，这些道路只被从丹吉尔或休达到直布罗陀（南-北方向，反之不可）的穆斯林移动视为普通道路。关于直布罗陀的更多细节见20.1。

海域

主地区包含九个海域，还有对应加那利群岛的第十个海域，其直接连通博哈多尔角海域。海域边界用蓝线表示。只有海军将领和海军单位可以占据海域；陆军单位必须在地区结束行动。

若你、你的盟友或允许你通过的势力控制墨西哥地区，第勒尼安海和地中海海域视为相邻。若你、你的盟友或允许你通过的势力控制至少一个海峡港口（丹吉尔、休达或直布罗陀），阿尔沃兰海海域视为与加的斯湾相邻。若你无法通过这些通道，你在交界海军单位和在冬季归还它们到控制港口时也不能在这些海域之间的移动。若玩家在回合中的任何时候获得了通行权，其在整个回合的剩下时间内保持这些海域之间的通行权。

海港

大多数（但非全部）的接近海岸线的地区是港口，连接一或多个海域。单海域港口有一个船锚标志。双海域港口的旁边有两个船锚，连接到该地区的两个海域内各有一个船锚。

特殊区域

法兰西玩家版上的英格兰卫戍区和地图上的巴黎地区，这两个区域上可以放置军事单位，但不能作为事件的有效目标。国外战争卡牌也视为这样的不能被普通事件选择的特殊区域；但是如20.9所示，战斗和响应卡可以用来影响国外战争。

2.5 探索地图元素

大洋区：游戏的探索地图包括10个大洋区。这些大洋区中的八个里有探索地图地区，在那里玩家可以建立商贸殖民地。只有玩家的克拉克船队和护航它们的战舰可以占据大洋区。



航行检定：大洋区之间的边界被用粗蓝或红线表示。穿越边界线的箭头表示特别凶险的航路的危险（比如横渡大西洋或印度洋，或环绕好望角航行）。穿越这些界限的克拉克船队必须为每个箭头根据航行表投掷一次，每次投掷都有造成克拉克船队受损或沉没的风险。

探索未知之地：每当一个玩家尝试移动克拉克船队进入一个他之前尚未探索过的大洋区之前，那个玩家必须根据未知

之地表投掷一次来结算是否成功探索（该单位是否能够进入这个大洋区）。大洋区A和B只包含海洋，所以在那里不能建立殖民地，但是还是要进行通常的未知之地探索投掷（16.1）。探索地图上的每个大洋区里都有一个框，里面初始放着一或两个1VP标记（共有16个，每个标记上都会标识其属于哪个大洋区），在根据未知之地表或制图表投掷到获得VP的结果时或者者之。同一个玩家不能获得一个大洋区的两次奖励；前两个获得该大洋区的制图投掷结果的玩家或者两次奖励。

限制：在回合1和2，葡萄牙是唯一能移动克拉克船队的势力，但其只能在为其保留的有葡萄牙颜色的地区建立殖民地。此限制依回合进行，即在回合1其只能在大洋区1移动克拉克船队和创建殖民地，而在回合2其才能在大洋区2如此。若已经打出事件萨格里什学校，航海者恩里克，葡萄牙在这两回合中不再受限，而是也能航行到大洋区3并在这三个大洋区中自由建立殖民地。此外，仅在打出强制事件海外航行后才能航行到大西洋（大洋区A、B、7和8）或航行到印度洋（大洋区4、5、6）；首先进入这些大洋区的边界是红色的，用于提醒玩家不要忘了这条限制。

3. 玩家、势力和统治者

这个章节定义了玩家、势力和统治者，并大概阐述了这些游戏概念。

3.1 玩家

玩家是游戏的人类参与者。《枢箭同衡》是专供四名玩家游玩设计的。每个玩家有一个玩家版(4.0)，记录其可执行的行动、抽牌、胜利点和当前统治者。游戏的许多行动由玩家按以下顺序（叫做行动轮顺序）依次执行：

1. 穆斯林
2. 葡萄牙
3. 西班牙
4. 法兰西

有些卡牌提到基督教玩家；这表示葡萄牙、西班牙或法兰西。

3.2 势力

势力是出现在游戏中的国家或城邦。有三种势力，以下各有一个部分描述。每个玩家根据其所扮演的玩家，控制要么两个主要势力，要么一个主要势力和一个有限主要势力。若它们成功激活次要势力来加入他们的事业，玩家还可以控制一些次要势力。

主要势力

有六个主要势力，按以下分给了四名玩家：

- 格拉纳达纳斯里达王国（穆斯林玩家）
- 北非同盟（穆斯林玩家）
- 葡萄牙（葡萄牙玩家）
- 卡斯蒂利亚（西班牙玩家）
- 阿拉贡（西班牙玩家）
- 法兰西（法兰西玩家）

有限主要势力

有限主要势力表示正在与西班牙玩家进行内战的派系。她们扮演对抗西班牙的角色，若她们被迫投降，会从游戏中消失。只有一个主要势力的两个玩家控制这两个有限主要势力：

- 小贝尔特兰党（葡萄牙玩家）
- 加泰罗尼亚亲王国（法兰西玩家）

这些有限主要势力没有她们自己的外交政策或与次要势力的外交关系，所以她们不能对任何人宣战，同样任何人也不能对她们宣战。但是在规则的外交部分外(9.0)，认为所有对主要势力适用的规则也对她们适用。

次要势力

次要势力有：纳瓦拉、弗洛伦萨、那不勒斯、热那亚、威尼斯和宗座。在游戏过程中，与这些国家的联盟可以改变(21.0)。

3.3 统治者

统治者代表玩家，是其最重要的主要势力的领袖，在游戏中扮演关键角色，无论是一个君主（卡斯蒂利亚和阿拉贡、法兰西和葡萄牙）还是一个埃尔米/苏丹（格拉纳达奈斯尔王国、非斯苏丹国）。玩家同样要记录谁是当前的教宗，因为若一个势力在历史上与一个特定的教宗有历史连结，宗座会给予其收益。

每个玩家的初始统治者印在了他们玩家版的左侧。几个主要势力的统治者在游戏中会因为强制事件卡(6.1)而改变。之后的统治者在结算这些强制事件时进入游戏。这些卡被放在印在玩家版的统治者的上面，这样所有玩家都能看见新统治者的属性。当格拉纳达奈斯尔王国被征服(22.1)，穆斯林玩家的统治者立刻变为**非斯苏丹，瓦塔斯王朝**；在这个情况下，并非因为触发了强制事件而改变统治者。当统治者死亡或被替代时，若有影响其属性的标记，这些标记保留，对新统治者依旧有效。

属性

所有的统治者都有两个属性：行政能力和魅力，如下所描述。

行政能力：一个统治者的行政能力评估该统治者供需要之时之用保存国家资源的能力。行政能力总被用来表示统治者能从一个回合保留到下一个回合的手牌数。此外，这项属性可以被自愿降低来修正头条事件投掷的结果。该回合的统治者的行政能力每降低1，在他的统治者卡上放置一个-1行政能力标记。穆斯林统治者**布阿卜迪勒**的基础行政能力为0，但是他的属性会在奈斯尔势力当前控制直布罗陀时上升为1。

魅力：这项属性评估统治者在动员资源来支持他们的国家行动和军事活动的能力是否出众。所以一个玩家所抽的卡牌数高度依赖于统治者的魅力。8.3详细阐述了每个势力获得卡牌的完整规则。若穆斯林和葡萄牙玩家丢失对2个其自己的（北非和葡萄牙）本土关键地区，其魅力减去1。

额外功能

一些统治者同时也是军事将领(5.1)。这种额外的作为军队将领功

能与他们个人作为主要势力的统治者的角色完全分离。



4. 玩家版

在**玩家版**上记录每个玩家和他们的主要势力的状态。这四个玩家版都包括以下部分：

- **行动列表**：该玩家在**行动轮阶段**(11)能采取的可行行动的列表，包括行动的CP花费。可行行动的列表因玩家而异。
- **初始统治者卡**：每个玩家的初始统治者的属性，如3.3中所表述。
- **奖励VP框**：这个放置区展示一或多个奖励给该玩家的胜利点标记，其来自22.3的奖励VP列表。
- **地牢**：在这里放置在战斗中俘虏的对方将领。
- **可用堡垒框**：放置两个堡垒标记，其可以用来使地图上的普通（圆形）地区设防。
- **仓库**：在你使用所获得的资源之前将其放置在此。
- **自动胜利条**：每个玩家有一个放置其可用方形控制标记的地区进度条。将它们所有放置在地图上会触发该玩家的**自动胜利**(22.2)。注意，除了西班牙玩家外其余玩家的这样的框，分为该主要势力的每个提供玩家2VP的那些本土关键地区与剩下的每个提供1VP的。对于这些玩家，需要控制所有本土关键地区来获得自动胜利。
- **已使用势力卡**：在一张势力卡打出后，将其（面朝下）放置在此。

玩家版还包括因势力而异的定制信息，例如穆斯林玩家的海盗VP记录和法兰西为进入意大利而签署的条约的记录。

5. 军事单位

有四种军事单位：将领、克拉克船队、陆军单位和海军单位。本章展示每种军事单位的示例并解释算子上的数值的意义。可用的算子有绝对的数量限制。在任何情况下，都不能创造更多的算子；这个数字表示了在该时期每个势力的总人力和财政资源。军事单位使用与每个势力的本土地区相同的颜色。

5.1 将领

将领算子包含的数值信息在陆军和海军将领间有细微差别。海军将领的算子上有一个船锚标记来与陆军将领区隔。

陆军将领



战斗能力：在陆军将领上方的数字是他们的战斗能力。更高的战斗能力增加成功拦截或避战的几率，并在攻城战和野战中提供额外骰子。

统率能力：在下方（黄框中）的数字是将领的统率能力。该数字表示将领能一次性控制的陆军单位数量。

编队

编队是在同一个地区的一组陆军单位，在移动、野战、拦截和攻城战的情况下作为一个统一的整体行动。一或多个陆军将领可以是在一个编队中，甚至也可以不跟随单位。在场的将领的统率能力决定一个编队的陆军单位的最大值：

在场将领	编队规模最大值
无	4
1	将领的统率能力，加一个额外骑兵。
≥2	两个最高的统率能力之和，加一个额外的骑兵（例外：费尔南多和大将军贡萨洛的能力不能合计）。

在结算编队规模时，陆军将领和攻城炮兵不计算在内。编队不能包含来自两个不同主要势力的单位，以下情况例外：

- 奈斯尔王国的将领（“勇者”、哈桑和布阿卜迪勒）可以同时指挥北非和奈斯尔单位。
- 费尔南多和大将军贡萨洛可以同时指挥阿拉贡和卡斯蒂利亚单位。
- 安茹可以同时指挥法兰西和加泰罗尼亚单位。
- 阿方索五世可以同时指挥小贝尔特兰党和葡萄牙单位。

可以指挥超过来自超过一个势力的单位的将领的算子标记有两种颜色来标示这一特性。所有编队里都可以有与主要势力结盟的次要势力的部队。

编队示例：小贝尔特兰党的将领帕切科（统率能力为8）和大主教卡里略（统率能力6）与12个步兵单位和2个骑兵堆叠在托莱多。葡萄牙玩家控制其盟友小贝尔特兰党，花费1CP移动一个编队到塔拉韦拉。若这个编队不包含任何指挥官，只有四个单位可以移动。若他仅包含一个指挥官，移动的单位数量必须小于等于该将领的统率能力，加一个额外的骑兵。你若想要将全部14个单位移动出托莱多，你必须同时移动这两个将领。

单将领编队：有两张势力卡（阿拉贡王冠和法兰西崛起）允许一个单一将领编队进行一次特殊移动；某些规则允许一个单一将领编队留在一个特定地区过冬。这样的单一将领编队的数量受到一个将领的统率能力的限制，可加上一个额外骑兵单位。其他将领可以跟随所指定的将领，但是在这些情况下不能增加编队规模上限。

海军将领



战斗能力：在海军将领上方的数字是他们的战斗能力。更高的战斗能力增加成功拦截或避战的几率，并在海战中提供额外骰子。

海盗能力（仅存在于少数海军将领）：在"P"之后的数字表示当玩家在一个海域发起海盗时将提供的额外骰子数目。

当在海军将领的所在之处不再有海军单位时，将他移出地图。在

下一回合开始时，将他放回任意友方控制的本土港口。

5.2 克拉克船队



克拉克船队代表那些带着探索精神启航，来发现新地域和建立海外殖民地的无畏的船员们。在这一时期，他们环绕了非洲，绕过了好望角，并向东航行寻找印度，同时向西冒险寻找香料和新世界。探索、海盗、殖民、掠夺竞争者和反抗原住民人口都是他们生活的常态。克拉克船队被通过建立克拉克船队行动(17.4)加入探索地图。一个玩家不能再探索地图上有超过两个克拉克船队，但是在其已建造克拉克船队框里可以有任意数量的克拉克船队。克拉克船队算子有两面。在建造后将它们放置在它们的正面（完全能力面）。每一面有两项能力数值：

船员能力：在"C"之后的数字是克拉克船队须要投掷的其他所有骰子的修正值。航行和未知之地投掷代表探索地图上凶险的航行，船员能力表示船员在这之中存活的能力，。

海盗能力：在"P"之后的数字表示在玩家针对殖民地的海盗攻击中投掷的额外骰子数目。

损坏：克拉克船队算子的背面是受损(D)面。当克拉克帆船在经受航行或未知之地投掷时，或在对方殖民地或克拉克帆船进行海盗掠夺时受损，将其翻到这一面。未受损的克拉克船队能承载两个资源，若受损则只能承载一个资源。

5.3 陆军单位

有三种陆军单位，都由表示圆形算子表示：步兵（正规军与民兵）、骑兵和攻城炮兵（仅阿拉贡与法兰西势力）。陆军单位算子有不同的面额（1、2、4和6）来方便堆叠。不是每个势力都有四种面额都算子。正规军和民兵单位在同一算子的两面，有相同面额；攻城炮兵、骑兵和次要势力正规军在正面和背面有不同的面额。玩家可以在任何时候通过将几个算子（全部为同一类型且在同一地区）替换为一个等总强度的更强算子来释放小面额单位。



卡斯蒂利亚正规军的四种面额

若在战斗或事件发生时，在释放了版图上所有地区的小面额单位后，一个势力的小面额算子数字还不足以正确“找零”来满足战斗或事件卡的结果，该势力在该地区会额外损失单位，直到该数字可以用可用的算子表示。不允许主动从地图上移除单位来满足战斗结果或事件的需要。若你通过事件或资源应当获得单位而你在你的供应堆里没有足够的单位，你只获得你有的那些。

步兵：有两种类型的步兵：

- 正规军：**这些单位代表王室军队的专业军人。正规军有彩色的单位标志和一个横贯算子底部的其势力颜色的实线条。



- 民兵：**这些单位代表为一特定的军事行动征募的非专业部队。民兵有纯黑色的单位图标。民兵在正规军的反面。这些单位尽管比正规军建造起来更便宜，但在冬季阶段可能解散，受制于特定卡牌效果，并且在战斗中不如正规军强力。

算子上的数值表示该游戏算子代表的部队数量。所有势力（主要

和次要) 都有正规军, 但只有主要势力有民兵。



攻城炮兵：这些单位提供卓越的围城支援。算子上的数值表示该算子代表的单位数量。仅阿拉贡和法兰西有此类单位, 并且他们仅在针对设防地区的攻城战的投掷中有效。攻城炮兵单位不计入编队的单位上限, 但编队里每有一个炮兵单位就必须有一个步兵单位。若编队的步兵数量少于炮兵, 不能移动或在攻城战中使用超出的炮兵。若一个堆叠被迫撤退, 消灭超出步兵单位数量的攻城炮兵单位。



骑兵：这些单位能助力避战或拦截敌方单位, 且是野战的重要兵器。算子上的数值表示该算子代表的骑兵数量。骑兵单位有一个彩色的骑士标志和一个横贯算子底部的其势力颜色的实线条。骑兵在野战中如同正规军一样战斗, 并且可以决定在这些战斗中冲锋。但是, 他们在围城行动中无效。一个编队中的第一个骑兵单位不计入将领的编队上限。一个玩家可以在任何时刻 (甚至在战斗前) 选择解除骑兵单位装备, 将其替换为一个同势力的正规军, 但此行动是不可逆的。

5.4 海军单位

有两种海军单位: 战舰和海盗船。长方形算子表示海军单位。每个海军单位代表一组海军舰船。海军单位没有面额。算子上的数值表示其在海战中投掷的骰子数和其被敌方消灭需要的命中数。数字字边的颜色表示拥有该单位的势力。

注意：西班牙的海军单位作为一支部队移动和战斗, 所以卡斯蒂利亚和阿拉贡的两者的颜色均被标示在他们的算子上

如下表所示, 大多数势力都有海军单位, 但是数量十分有限。一些势力既能组建战舰也能组建海盗船; 算子朝上的一面表示单位的类型。有双面单位的势力应该在决定建造哪种单位时认真考虑每种类型的海军单位的性质。海军单位建造的限制见17.3。最后三行 (注有**奥威战争**) 所列单位在其相应的事件被打出之前不可被建造。

有海军单位的势力:

北非	7战舰/海盗船
奈斯尔	1战舰/海盗船
葡萄牙	6战舰
小贝尔特兰党	1战舰
西班牙	6战舰
法兰西	4战舰
加泰罗尼亚亲王国	1战舰
热那亚	2战舰
宗座	1战舰
威尼斯	2战舰
那不勒斯	1战舰
佛罗伦萨	1战舰
拉古萨 (独立)	1战舰
突尼斯-杰尔巴 (独立)	1海盗船
威尼斯, 奥威战争	1战舰
西班牙, 奥威战争	1战舰
奥斯曼, 奥威战争	3战舰/海盗船



战舰：战舰算子上画着一艘白帆船。算子上的数值表示其在海战中投掷的骰子数和其被敌方消灭需要的命中数。尽管它们主要在**主地图**上使用, 它们还能

进入**探索地图**来护航或保护返乡的资源。



海盗船：海盗船算子上画着一艘黑帆船。算子上的数值表示其在海战中投掷的骰子数和其被敌方消灭需要的命中数。他们是唯一能在**主地图**上无需与目标势力交战便发起海盗的海军单位 (例外: 西班牙和葡萄牙在阿尔卡索瓦什和约期间可以使用战舰发起海盗, 而若法兰西战舰有海军将领卡萨诺夫伴随, 其也能海盗)。

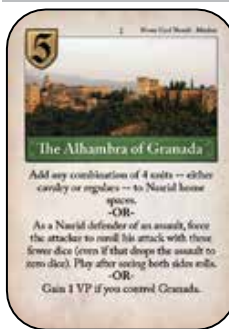
6. 卡牌与资源

游戏《骰箭同衡：费尔南多与伊莎贝拉的崛起》是由一个130张卡牌的牌堆驱动的, 辅助以由40个海运资源算子和20个商队资源算子组成的供应堆。本章解释每种不同类型的卡牌以及如何将卡牌加入和移出牌堆。本章还同时描述了资源的使用, 它们作为一种用途有限的特殊形式的卡牌。

6.1 卡牌类型

如下所示, 游戏中由六种类型的卡牌。除强制事件和**无事件**卡牌外, 每张卡牌可以被作为事件或命令点(CP)打出。CP可以被用于进行行动(11.0)或宣战(9.4)。(在打出强制事件时, 事件先生效, 然后行动势力获得3CP来花费用于行动。) 若一个玩家将卡牌作为事件打出, 其遵循印在卡牌上的指示。一些卡牌有一些可选的指示, 被加粗的词“或者”分开, 这些卡牌允许玩家选择以不同方式打出。在打出有多组指示的卡牌时, 只有卡牌的被玩家选择的条件的条件和效果生效。

势力卡



每个玩家有三张与其在游戏过程中控制到一或两个主要势力相关联的势力卡。西班牙的三张势力卡自回合1起都可用; 另外三位玩家在回合2、3或4获得他们的第三张势力卡。西班牙玩家使用他的全部三张势力卡。其他玩家每回合只能打出他们的势力卡中的两张 (除了签署阿尔卡索瓦什和约之后的葡萄牙)。当一个非西班牙势力手牌里有三张是礼卡且打出了其中的第二张时, 其必须立即弃置第三张。势力卡可以在行动阶段打出或作为**头条事件**打出。

重要：若你选择作为CP打出一张势力牌或该卡牌的事件提供CP, 许多行动是受限的。这些建造行动只能被用来建造与该势力卡关联的主要势力的单位:

- 建造正规军
- 建造民兵 (和用卡斯蒂利亚民兵支援布列塔尼战争)
- 建造骑兵
- 建造攻城炮兵

以下行动只能在有至少一个与该势力卡关联的主要势力的陆军单位参与时执行:

- 通过平地移动编队
- 通过关口移动编队

- 围攻设防地区
- 进行国外战争
- 海运

这项限制甚至在花费资源来延展行动轮时依旧有效。其他玩家版上的可行行动可以不受限制执行。势力卡 **Tanto Monta, Monta Tanto** 视为同时与卡斯蒂利亚和阿拉贡相关联，因此不受此限制的约束。

使用势力卡后放置在玩家版上（而非弃牌堆）来表示其不再可用，直到在下回合开始时回到手牌中。在需要随机抽牌（无论是打出的事件卡、外交协议或海盗）或选抽特定手牌（打出的事件卡）时，不允许将势力卡从一个势力的手牌中抽离。若一个势力被强迫展示手牌，他必须同时展示他正在持有的势力卡。只要他的手牌里有势力卡就不可以执行跳过。

强制事件卡



强制事件卡的标题是红色的，且印有“强制”一词。必须在抽到强制事件的回合的行动阶段打出之；替代地，也能作为头条事件的主卡打出之。结算时总是先结算事件，然后打出它的势力获得3CP来花费用于行动。强制事件不能被从一个回合保留到下一个回合。当玩家手牌有强制事件卡时他不能在行动阶段的他的行动轮跳过。强制事件，在被打出后由其文本决定，

可能被从游戏中移除，也有可能每回合回到牌堆中。一些未被打出过的强制事件会在特定回合的行动阶段结束时自动执行并之后移出游戏。

响应卡



响应卡的标题是蓝色的，且印有“响应”一词。响应卡可以在行动阶段任何玩家的行动轮（包括你自己的）作为事件打出。打出响应卡会打断玩家的行动轮、战斗或事件卡的打出。玩家应该在每个行动、事件、海战或攻城战后提供合理的时间来打出响应卡。若玩家不愿意使用卡牌的特殊能力来打断另一位玩家，响应卡可以在其行动轮作为CP打出。在头条阶段，响应

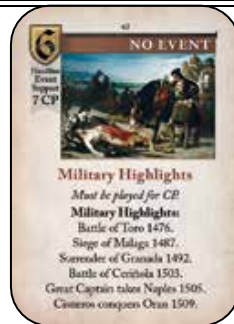
卡只能在响应另一个结算中的事件提供的CP时作为事件打出。

战斗卡



战斗卡的标题是黑色的，且印有“战斗”一词。战斗卡仅在野战、攻城战、海盗行动或海战中可以被有单位参与其中的势力打出。战斗卡在战斗结算前打出。若玩家不愿意使用卡牌的特殊能力来在战斗中打出，战斗卡可以在其行动轮作为CP打出。

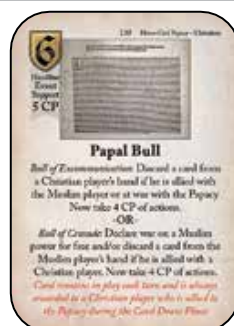
无事件卡



普通事件卡



教宗诏书卡



必须作为CP打出印有棕色“无事件”一词的卡牌。这些卡牌的基础CP值为6，是其在行动阶段被打出时提供的CP数。在被玩家使用来支持的头条事件时他们提供更高的CP（显示在圆括号中）。

这些卡牌的标题是黑色的，没有高亮。在行动阶段的拥有的玩家的行动轮里作为事件或CP打出这些卡牌。可以在头条事件中打出普通事件卡。

卡牌教宗诏书是一个有特殊性质的普通事件。若宗座(3.3)的当前统治者与葡萄牙、西班牙或法兰西有关联，这张教宗诏书卡牌将在回合开始时被给予该玩家。该卡牌既不能被其他玩家抽取，也不能在跳过时被持有在手牌中（与势力卡十分相似）。

6.2 牌堆

每个回合每个势力可用的卡牌包括他们的势力卡和该势力从由共享卡牌组成的一个牌堆中抽取的可变数量的卡牌。每回合在该回合的新卡牌被加入之后，每个势力抽取卡牌之前，重洗牌堆。

加入卡牌

许多卡牌的右上角包含一个回合数。不在回合1使用这些卡牌。相反地，在卡牌上所标示的回合的抽牌阶段开始时将它们加入游戏。将一个特定回合加入的势力牌直接给予相对应的势力；（在抽取新手牌前）将其他所有进入游戏的卡牌加入牌堆。

弃牌堆与移出游戏的卡牌

在打出卡牌后，要么将其移出游戏，要么将其放置在一个所有玩家共享的弃牌堆中。

移出游戏：若卡牌被作为事件打出并且其上写有文本若作为事件打出则移出游戏或在条件满足的情况下写有文本【某些条件】之后移出游戏，将其移出游戏。

弃牌堆：若无文本……移出游戏则要将卡牌放置在弃牌堆。被作为CP而非事件打出或……移出游戏之前的列举的条件未被满足的写有这种文本的事件牌也被放置在弃牌堆。游戏中的一张卡牌（**Tanto Monta, Monta Tanto**）可与那些当前在弃牌堆的卡牌中所选择的一张交换。有一些关于从弃牌堆重新取得的限制：

- 不能从弃牌堆重新取得**教宗诏书**、**瘟疫**或**强制事件**。
- 玩家不能从弃牌堆重新取得同一玩家在回合早期打出的卡牌。
- 在这一回合已经作为事件打出的卡牌在被取回后在这一回合不能作为事件打出。

构建回合牌堆

每回合开始的**抽牌阶段**，弃牌堆中的所有卡牌重新加入牌堆。这些卡牌与(a)前一回合并未被抽的卡牌和(b)在进入游戏的新卡牌组成接下来的回合的牌堆。不要将卡牌**教宗诏书**加入牌堆，而是要将其直接奖励给当前控制作为被激活的次要势力盟友的宗座的基督教玩家。

6.3 资源

资源算子代表通过所有类型的贸易获得的财富，包括奴隶、东方的香料和探索地图上殖民地的财富。

资源标记



如每个算子的正面图片所示，资源标记被分为了商队和海运资源。它们的反面显示算子的价值，单位、卡牌、VP或CP。在游戏开始时将所有的海运资源在版图边放置为一堆，船的图片朝上以隐藏每个算子的价值；商队资源类似堆放。当资源在游戏中被花费时，将他们的价值揭开并放在一边的该回合已花费资源弃牌堆（除了那些标有VP的）。作为**抽牌阶段**的一部分，将这些算子洗回它们对应的（海运或商队）供应堆。若你在**行动阶段**或**头条事件环节**获得了一个奖励卡牌的资源，立即抽取卡牌。

奖励资源

在**抽牌阶段**(8.4)，每个殖民地上放置一个来自供应堆的海运资源标记。他们也在每个新殖民地建立时放在其上。在回合1、2和3的**抽牌阶段**，在马拉喀什和非斯框上放置一个商队资源标记；自回合4起在所有的商队框上放置一个商队资源标记。任何时候，玩家可以检查它们的殖民地和商队框上的资源的背面。来自以下特殊来源的海运资源可以被直接收入**玩家版上的仓库**中：

- 法兰西玩家在**法兰西地中海贸易表**或**法兰西北海贸易表**上的成功投掷。
- 西班牙玩家在**梅斯塔荣誉会表**上的成功投掷。
- 控制拉古萨的势力在拉古萨表上的成功投掷。
- 在成功通过海盗获取资源以后移动进入**已建造克拉克船队框**的**克拉克船队**。
- 对被俘在其地牢的将领的额外奖励的投掷结果。

资源到达

在游戏过程中，资源有两种来源(资源的到达和使用见18.8)。

- 1) 玩家在冬季阶段获得的资源：
 - 来自殖民地
 - 来自商队
 - 通过地中海和北海贸易（仅法兰西玩家）
 - 通过梅斯塔荣誉会（仅西班牙玩家）
 - 通过控制拉古萨
- 2) 在游戏的其他阶段通过打出事件或一些行动到达的资源：

- 通过地牢里的被俘将领的投掷出额外奖励
- 因为携带来自海盗行动的资源资源的**克拉克船队**回到**已建造克拉克船队框**
- 因为接收赎金支付
- 在西班牙行动轮末尾，如果西班牙支持布列塔尼战争(20.5)。
- 特别奖励资源的事件卡

冬季阶段之外的资源遵照18.8揭露资源一段的相同流程，除了**获得一张卡牌资源**，玩家立即抽取该卡牌。

资源使用

提供CP的资源不能被保留到下一个回合，所以其中没有使用的将在**冬季阶段**被弃置。CP资源留在玩家的**仓库**中，直到被用来：

- 延展一个行动论(11.0)
- 支付宣战(9.4)
- 支付赎金(9.3)

卡牌与资源混合的手牌

事件、赎金和主地图上的海盗会迫使从玩家手牌中随机抽出其**卡牌**。若一个玩家的手牌既有卡牌也有资源，随机抽取卡牌或资源，即使文本提到抽取一张**卡牌**。选择目标势力的卡牌还是资源取决于目标势力的手牌中这两种物件的数量：

- 若目标的手牌数量大于资源数量，从手牌（无视资源）中随机抽取。
- 若目标的资源数量大于等于手牌数量，从资源（无视手牌）中随机抽取

在支付赎金时，支付者选择放弃一张卡牌还是一个资源。

7. 游戏流程

游戏进行不超过七个回合，每个回合覆盖六到八年的时期。每个回合包括七个阶段。第四阶段即**行动阶段**是耗时最长的阶段，包括不定数量的轮次，一个轮次中每个玩家打出一张卡牌，叫做一个**行动轮**。在最后阶段即**胜利结算阶段**结算宣告胜利者或需要进行另一回合。以下是游戏顺序的摘要：

1. 抽牌阶段

加入将领和海军单位；若在第四回合，加入特莱姆森伯伯人。

加入适婚的求婚者和**天主教双王**的子女。

若有空格，在每个**玩家版**上加入一个要塞标记。

放置**梅斯塔荣誉会**标记。

得到该回合的**势力卡**并奖励**教宗诏书卡**。

将新卡牌加入牌堆。

重洗牌堆并抽牌。

将弃置的资源返回供应堆并抽取新资源。

2. 外交阶段（回合1完）

谈判环节：进行谈判并宣布交易。

赎身环节：支付赎金（一个资源或一张卡牌）来赎回被俘将领。投掷被俘将领的可能的额外收益。

战争环节：支付宣战。

3. 春季阶段

头条事件环节：每个玩家选择一个事件和一张支持卡牌。按照结果顺序，玩家结算顺序并获得额外收益。

战舰调派环节：每个在探索地图上有一个已探索大洋区的势力可以选择移动一支战舰。

部队部署环节：每个主要势力可以移动一个陆军单位编队从一个本土关键地区到一个没有敌方单位的友好地区。

4. 行动阶段

玩家按一下顺序进行行动轮，直到所有玩家连续跳过：穆斯林，葡萄牙，西班牙，法兰西。

5. 冬季阶段

结算特定的未被打出的强制事件。

投掷军事修会减少的海盗船海盗并结算失去其本土特性的奈斯尔地区。

弃置未使用的资源。

移除海军单位租借标记。

检查瘟疫造成的死亡并移出瘟疫标记。

结算贵族民兵部队的返乡。

将领和单位（在加那利群岛的除外）回到设防地区，可能经受损耗(20.1摩尔人)。

每个主要势力增加一个正规军单位（一个骑兵，若为奈斯尔）到一个控制的本土设防地区。（伯伯尔若控制阿尔及尔，可以获得一艘海盗船。）

摩尔起义的影响扩散。

克拉克船队回到殖民地，或为停留在海上投掷航行检定。

战舰回到主地图港口。

获得来自殖民地和商队的资源。

结算法兰西商业往来、梅斯塔荣誉会和对拉古萨的控制。

结束主要势力同盟。

移除海盗标记。

重置外交；移除所有-1/-2行政能力标记。

6. 天主教双王子女的婚姻结算阶段（自回合3起）

结算婚姻。

检查法兰西孤立。

检查子女和求婚者可能的死亡。

7. 胜利结算阶段

检查加泰罗尼亚、小贝尔特兰党或奈斯尔的投降。若投降，奖励加泰罗尼亚拥有巴塞罗那VP标记、收复失地运动VP标记或奈斯尔抵抗运动VP标记。

检查法兰西意大利之主VP。

若为回合7，投掷决定被俘将领的可能的收益，检查奖励VP的资源。

检查胜利者。若无，推进回合标记并开始新的回合。

8. 抽牌阶段

第一阶段是抽牌阶段。每个回合，玩家在该阶段添加因任何原因进入游戏的算子，将新卡牌加入排队，计算每位玩家获得的卡牌并抽取卡牌。

8.1 加入新人物

先前消灭的将领和海军单位此时重新进入游戏。若在回合3或之后，新的历史人物进入游戏。这些新单位有陆军将领和王室婚姻候选人。同时之前被消灭的海军将领和单位重新进入游戏。最后，若为回合4，加入特莱姆森伯伯尔。

陆军将领

如下表所示，在抽牌阶段，以下将领被移除、代替或加入。

回合	势力	将领	状态改变
3	阿拉贡	胡安二世	移除
3	卡斯蒂利亚	大将军	加入
3	奈斯尔	哈桑	布阿卜迪勒替代
3	小贝尔特兰党	卡里略	移除
4	卡斯蒂利亚	伊莎贝拉	阿尔瓦公爵替代
4	北非	伊本·叶海亚	“葡萄牙人”替代
5	奈斯尔	“勇者”	移除
5	北非	阿布·阿卜杜拉	加入

其他的将领改变依照不同的事件卡的指示发生。按照以下优先顺序放置新的陆军将领（或那些在之前回合移动到回合记录条上的）到任何控制的本土地区：关键地区，要塞，战略地区。若这些地区没有可放置的，将领留在回合记录条上并在下回合再次尝试。当将领被替代，将新将领加入到被替代的将领所占据的那个地区（除非该将领被俘，在此情况下将替代者当新加入的将领一样对待）。



婚姻候选人

将这回合加入的天主教双王和其追求者的算子放置在婚礼表上。

海军将领和单位

此时被从游戏中消灭的海军将领回归。将他们放置在友方控制下的任意本土港口。若没有这样的地区，将领留在回合进度条上直到下一回合。

前一回合并被消灭的华军单位同样回到势力的可被建造单位供应堆。

特莱姆森伯伯尔

在回合4特莱姆森伯伯尔进入游戏。将20.2所详述的单位放置到地图上并将相对应的单位放置到北非的部队供应堆内。所有的伯伯尔地区现在作为北非势力的本土汲取进入游戏（阿尔及尔开始作为一个中立地去，直到阿尔及尔摄政国事件发生，见20.2）。

8.2 加入要塞、移动梅斯塔荣誉会标记



在该阶段，所有其玩家版上少于两个要塞标记的玩家在其玩家版上补满两个要塞标记。要塞可以建立在探索地图殖民地或主地图上的未设防普通地区上(17.5)。

现在将梅斯塔荣誉会标志随机放置在一个卡斯蒂利亚本土地区；

每个剧本的第一回合除外，其放置是预先设定的。投掷一个骰子并参照此表：

投掷结果 梅斯塔荣誉会地区

1	阿雷瓦洛
2	阿维拉
3	阿蒂恩萨
4	塔拉韦拉
5	卡拉特拉瓦
6	瓜达拉哈拉

8.3 将新卡牌加入牌堆/抽牌

若在回合2或之后，新卡牌会被加入牌堆。然后重洗牌堆，每个玩家抽牌，如6.2所述。

每个玩家抽取的卡牌数量等于其统治者的**魅力**属性，以下来源提供可能的奖励卡（若为西班牙或法兰西）：

- 西班牙(20.6, *多国一冠*)
- 法兰西(20.7, *巩固君主权力*)

根据在你的**玩家版**上积累的+1/-1卡牌标记所显示，在该基础总数上加入或减去卡牌数。在摸牌数修正后，移除所有非永久的+1/-1卡牌标记。

这些新抽的卡牌与该玩家的势力的**势力卡**、**教宗诏书卡**（若你是葡萄牙、西班牙或法兰西并且与宗座结盟）和前一回合未使用的卡牌一同构成该玩家的接下来的回合的“手牌”。注意，在**行动阶段**前的**头条事件环节**(10,春季部署阶段流程步骤1)会花费这些卡牌中的两张。

8.4 抽取资源

如6.3所述更新海运和商队资源的供应堆。为每个当前不持有资源的殖民地随机从供应堆抽取一个海运资源标志并将他放置在该殖民地上。然后将商队资源标志放置到马拉喀什和非斯框内。若在回合4或之后，同样在特莱姆森框中加入一个商队资源。

然后，你的地牢里每有一个将领，抽取一个CP资源。若资源提供非CP奖励，将其放回并重新抽取，知道你获得一个奖励CP的资源。

9. 外交

每回合的第二阶段是外交阶段。在游戏的回合1完全忽略该阶段。

9.1 谈判阶段

外交阶段的第一环节允许玩家离开游戏版图与一个或多个对手进行秘密谈判。回合的此部分是仅有的玩家可以进行私下交易的时候；所有其他会话必须在所有玩家在场时进行。玩家可以在谈判时自由讨论大体的战略思考。你手牌中的卡牌或资源若愿意可以被展示给其他玩家。其可以指定有限的一组协议来改变游戏中的单位、将领、卡牌或标记的位置。这样的改变被认为是**当前游戏状态**的改变。仅允许的游戏状态改变协议有：

- 两势力可以同意其在进行的战争。通过移除**外交状态展示区**的相对应的框中的**交战**标记来结束战争。

例外：葡萄牙玩家永远不能选择让小贝尔特兰党与卡斯蒂利

亚达成和平。法兰西玩家永远不能选择让加泰罗尼亚亲王国与阿拉贡达成和平。

- 两势力可以组成仅一回合的联盟(9.2)，但若其当前在交战且不同意结束该战争(上) 则不能如此。
- 加入联盟的势力可以租借其势力的战舰给同盟中的另外一个势力一回合(9.2)。不能租借次要势力战舰和海军将领。
- 可以返还被俘的将领。若可以的话将该陆军将领放置到一个本土关键地区。若不可以，则将其放置在一个友好的本土要塞或战略地区。
- 一个势力可以把其控制的地区的政治控制转交给另一个主要势力。任何占据这些地区的单位撤离(12.5)。但是，这种提供地区的行为只有在以下条件之一为真的情况下发生：
 - a) 将地区交还给其本土势力（也包括将地区交还给一个有主要势力盟友的次要势力；在此情况下在该地区放置一个该主要势力的控制标记）；
 - b) 将在卡斯蒂利亚的地区在卡斯蒂利亚和葡萄牙之间交换（任意方向，但不能与小贝尔特兰党交换）；
 - c) 将在阿拉贡的地区在阿拉贡和法兰西之间交换（任意方向，但不能与加泰罗尼亚交换）；
 - d) 该地区是独立地区；
 - e) 在法兰西与西班牙之间交换在纳瓦拉的地区；
 - f) 在以下三个势力之二间以任意方向交换不属于次要势力盟友的在意大利的地区：阿拉贡、穆斯林、法兰西。
- 一个玩家可以同意让另一个玩家随机从其手牌中抽取至多两张卡牌。这样的卡牌必须被随机抽取；玩家不能交换特定卡牌。同一回合两个玩家不能让对方抽取卡牌；这样的交换一回合内只能单向进行。（记住**势力卡**和**教宗诏书**在从玩家的手牌随机抽牌时被忽略。）
- 一个玩家可以同意让另一个玩家随机从其手牌中抽取至多两个资源（使用与上一条抽取手牌同样的规则）。
- 两个玩家可以协议不为了特定被俘将领可能的收益的投掷骰子。
- 两个玩家可以协议归还或交换其俘虏的对手的**克拉克船队**和战舰。
- 一个玩家可以至多两个等级的对任意未与其结盟的次要势力的外交影响力转移给另一位玩家。可以是对两个不同的次要势力的一级或者对一个次要势力的两级。在转让等级时，下降你的影响力标记；接收者提升其对同一次要势力的相应数量的等级。
- 两个不在交战中的势力可以协议交易至多3民兵。同一回合内两个势力不能相互给予民兵；这种交易只能在一个回合内单向进行。给出民兵的势力移除单个地区或一组地区内的特定数量的民兵。接收民兵的势力从其供应堆拿取同样数量的民兵并按其所愿将其分配到本土关键地区或本土战略地区，只要所有被选择的地区没有骚乱、被接收势力控制并在民兵被放置之后符合当前继续生效的**冬季阶段**堆叠限制。

玩家应该在讨论开始前制定一个**谈判环节**的时限。建议的限制为：

- 在面对面游戏中10分钟
- 在邮件游戏中48小时

宣布

当达到时间限制（或讨论结束），每个玩家（以行动轮顺序）宣布任何其势力参与制定的会导致游戏状态改变的协议。其可以作为独立条款或作为需要被一同认可的一组协议被宣布。所有以行动轮顺序在其之后的参与到协议中的势力必须在它们以行动轮顺序的轮次确认该宣布的所有内容。若他们不确认整个协议，协议中的条款全部不生效。若所有参与方确认协议，玩家立刻改变游戏状态，包括更新外交状态，返还军事统率，租借舰队，改变地区的政治控制，随机抽取卡牌或资源，移交民兵单位。

限制

- 每个被宣布的协议都必须在宣布时可以被执行。你可以宣布超过所能接受的可能性（只要单独的每个协议是有效的。）
【示例：势力A在地图上有2战舰，与势力B和势力C结盟。势力A可以宣布与势力B的租借战舰协议和另一个租借其给势力C的协议。在这个情况下第一个确认协议的势力会使得后一个势力不可能确认涉及到同一些战舰的另一个协议。】
- 任何形式的有条件的宣布（换言之你发布的你是否通过一项协议取决于以行动轮顺序在你之后的玩家的外交行动）都是不被允许的。【示例：葡萄牙不能宣布若法兰西同意与阿拉贡达成和平就租借2战舰给法兰西这样的协议。】

非强制协议

势力间的协议唯一强制的部分是那些改变游戏现状的部分。因为例如之后回合的外交行动或部队的调集移动之类的条款不能被当时结算，他们不改变游戏现状且属于一个协议的非强制部分。非强制协议可以在任何时候在玩家间达成，但它们永远不会被宣布，打破它们也没有任何游戏机制上的后果（尽管可能有在你的游戏桌上的后果！）。

9.2 联盟



联盟是两个主要势力间进行一回合的合作的协议。截至谈判环节的末尾，所有涉及到的玩家必须宣布联盟。单个势力可以在同一个回合参与多个联盟。与同个势力联盟的两个或多个势力不需要相互联盟。以下为创建联盟的限制和缔结联盟的效果。

限制

- 同一个玩家控制的两个势力间不需要联盟；这些势力被认为是永久结盟。
- 联盟不能在当前交战中的两个势力间创建（即使仅在海上交战）。
- 若与穆斯林结盟，基督教势力葡萄牙、西班牙和法兰西不能与宗座结盟，除非这些基督教势力军事控制罗马(21.7伊斯兰之敌)。此外，若这些势力中的任何一个此前与宗座结盟，当其于穆斯林玩家的结盟生效时，立即反激活该次要势力。
- 在签署阿尔卡索瓦什和约（之后他们不再是盟友）之前，小贝尔特兰党与葡萄牙自动结盟。
- 在签署阿尔卡索瓦什和约之前，如果葡萄牙和法兰西结盟，小贝尔特兰党与法兰西自动结盟。
- 卡斯蒂利亚和阿拉贡有共同的外交政策所以与其中之一的盟约对另一势力同样有效。
- 法兰西不能在同一回合与葡萄牙和西班牙同时结盟。
- 加泰罗尼亚亲王国只能与法兰西结盟。

效果

结盟提供以下收益：

- 一个势力控制的地区变为对两个势力的友方。这表示陆军在移动和撤退时可以进入其盟友控制的地区。



- 战舰（而非海盗船和克拉克船队）可以被租借给盟友1回合，受以下条件限制：

- 在阿尔卡索瓦什和约生效时葡萄牙和西班牙不能相互租借战舰，因为他们在海上交战状态。
- 不能租借海军将领、结盟次要势力的战舰和当前在探索地图上的战舰。
- 战舰可以在同一个玩家控制的主要势力间租借来将战舰移动到一个接收势力的所控制的港口。

这种租借必须与联盟同时宣布；在回合的之后时间不能租借战舰。同一回合两个玩家不能相互租借海军单位；这样的交换在一个回合内只能单向进行。放置接收势力的租借标记岛每个接收的单位上。然后移动被租借的单位岛最近的接收势力控制的港口，计算该路径上每个穿过的海域为1地区(2.4海域)。对待被租借的战舰如同接收势力的其他战舰（其与该势力的战舰一同移动、战斗、撤退和拦截）。堆叠在同一个港口的战舰不需要被作为一个整体租借。

- 若一个包括两个主要势力的陆军单位的堆叠被攻击，他们的单位和陆军将领整合为一支防御力量。每个势力都可以让他们的单位和/或将领从该地区撤退（每个势力进行分别的避战投掷）。若来自两个主要势力的单位共同防御，战斗与攻城战损失被在这些势力间平均分配，直到一个势力被消灭；随机投掷来决定谁承受零头损失。在将领有能力(下)使编队中包含同个玩家的两个势力时，进攻方单位的野战（非攻城战）的上网也依次平等分配。结盟的次要势力的部队被认为是控制其的主要势力的单位（对于西班牙玩家来说，在决定拥有者时，卡斯蒂利亚和阿拉贡不作区分）。

在外交状态展示区两个势力交叉的区域放置一个结盟标记。联盟在回合结束时终止。联盟不允许结盟势力的陆军单位一同进行移动、围城、攻城战、拦截或避战。

例外：按照5.0，可由以下将领组成多势力编队：

- 大将军贡萨洛（阿拉贡与卡斯蒂利亚）、
- 费尔南多（阿拉贡与卡斯蒂利亚）、
- 安茹公爵（法兰西与加泰罗尼亚）、
- 任何奈斯尔将领（北非与奈斯尔）、
- 阿方索五世（小贝尔特兰党和葡萄牙）。

此外，结盟不会导致与第三方势力的交战状态（换言之，势力不会与其新盟友的敌人加入交战标记）。但是，如上所述，所有结盟的单位会共同参与一个地区的防御，即使只有一个防御势力与进攻方交战。

9.3 将领赎回与被俘将领

外交阶段的第二环节允许势力拿回在谈判环节没有谈判交还的陆军将领。赎回其将领的势力选择从手牌中支付一个资源或一张卡牌。若为资源，接收赎金的势力从支付赎金者处随机选取一个资源。若为卡牌，支付赎金的玩家从手牌中选择一张卡牌并将其交给接收赎金的玩家。将该陆军将领放置回一个控制的本土关键地区。在此环节，任意数量的陆军将领可以被赎回。但是，没有赎回一个陆军将领的要求，势力可以选择其无限期地作为一个俘虏。

被俘将领

若此环节结束，仍有陆军将领是俘虏的话，俘虏之的玩家可以选为每个将领投掷一个骰子来决定其是否因为其俘虏获得额外收益。（两个涉及的玩家可以在谈判阶段讨论是否原意进行这次投掷）。投掷结果加上被俘将领的战斗能力。若修正后的骰子投掷结果为5或6，你可以从资源供应堆抽取一个资源(18.8)或在被俘将领的势力的至多三个本土地区（甚至是被占据的地区）放置骚乱标记。

设计师注释： 这些地区骚乱代表了人民对于他们的将领未被赎回这一事实的不满。

若一个被俘将领因强制事件死亡、其势力被移出游戏或将领被另一将领替代，该时，将其移出地牢，没有额外影响。在回合7的胜利结算阶段，额外为额外收益投掷一次；这种情况下不放置骚乱。

9.4 宣战



外交阶段的第三环节允许玩家对一个或多个、主要或次要势力宣战。按照以下宣战流程，完整结算一个玩家势力的流程之后再按行动轮顺序结算下一个玩家。

宣战流程：

1. **对主要势力宣战：** 玩家宣布其哪些势力会对一个或多个主要势力宣战。这些势力将在之后回合的外交阶段达成和平之前持续交战。

特殊情况：

- a) 若穆斯林玩家控制的势力之一是宣战目标，穆斯林可以决定将他的另一个主要势力免费加入战争。宣战势力现在将与两个穆斯林势力同时交战。事件 **哈桑·阿里夺取萨阿拉** 所造成的自动选战不适用此选项。
 - b) 若穆斯林玩家在战争环节或使用事件 **圣战** 宣战，穆斯林玩家可以选择同时使用他的两个势力宣战。
 - c) 卡斯蒂利亚和阿拉贡有共同的外交政策，所以对于其中一个势力的宣战或由其中一个势力发起的宣战对另一个势力同样有效。
2. **对中立次要势力宣战：** 该玩家接下来宣布其是否原意向一个或多个次要势力宣战。

特殊情况： 若一个穆斯林势力对纳瓦拉宣战，穆斯林玩家可以选择同时使用他的两个势力宣战，但花费依旧是3CP。

对于每个宣战，在 **外交状态展示区** 上的相应框内放置一个交战标记。对（非宗座）次要势力的宣战会触发结算该次要势力的外交状态，（可能允许一个主要势力代表次要势力干涉，见步骤4）。最后，除非该势力是宗座，将 **外交影响力** 表上宣战势力的影响力标记从该次要势力的那一列移除；该玩家在游戏的剩余时间内不能再影响该次要势力。

3. **支付宣战花费：** 该玩家计算其在步骤1和2的宣战的总CP花费。每个宣战的花费在 **外交状态展示区** 上的交叉处，注意在相应框中的数字（葡萄牙与卡斯蒂利亚之间的宣战花费变化取决于事件 **阿尔卡索瓦什和约** 和 **托德西利亚斯条约** 的打出）。在同一个玩家的超过一个势力对同一个主要或次要势力宣战的情况下，仅需要支付，如有，较高的花费。该势力需要其手牌中CP价值大于等于总CP花费的支付一个或多个卡牌或资源。放置这些卡牌和资源到相应的弃牌堆，如同在 **行动阶段**

作为CP打出一样。若 **战备卡** 被打出，其支付所有战争花费，不再需要使用其他卡牌或资源。

4. **代表次要势力干涉：** 若有一个或多个对一个次要势力的宣战，结算(21.6)该次要势力的 **外交状态**（若超过一格次要势力时宣战目标，行动玩家选择结算顺序）。在此次 **外交状态** 评定中不考虑宣战势力和被列为 **反激活** 势力的势力。赢得状态评定的玩家获得以该次要势力的名义干涉的权利。该玩家必须选择这些选项之一：

- **干涉：** 改次要势力成为赢得 **外交状态** 评定的势力的朋友。赢得的势力现在与对该次要势力宣战的主要势力交战（即使该回合先前时候两势力宣布结盟）。若两势力的单位在同一地区，撤离不在其势力控制下的地区的单位(12.5)。
- **孤立：** 赢得的势力放弃与对该次要势力宣战的主要势力交战的选项。该次要势力保持未激活，独自面对宣战之的主要势力。

无论选择哪个选项，所有玩家失去对该次要势力的外交影响力（因为其在 **外交状态** 评定流程中被重置）。

行动阶段和头条事件时宣战

以下事件可以在 **行动阶段** 将两个主要势力置入战争状态：

- **势力卡** 非斯苏丹国或教宗诏书卡。
- 普通事件 **圣战**、**不宣而战**、**阿马尼亚克叛乱** 和 **马基雅维利的《君主论》**。
- **强制事件** **哈桑·阿里夺取萨阿拉**。
- **激活次要势力**。

在任何这类情况下，在 **外交状态展示区** 放置一个交战标记。若现在交战的两个势力的海军单位占据同一个海域，立刻进行一场这两个势力间的海战，以 **行动轮顺序** 交钱的势力是进攻方。

宣战限制

有一些对宣战的限制。其中一些限制对所有时候适用；其他的只对外交阶段的战争环节的宣战有效，细节如下。

永久适用的限制：

你不能宣战：

- **外交状态展示区** 的宣战费用框中列有“N/A”或 **结盟** 的势力。
- 与一个主要势力结盟的次要势力（而你必须对该主要势力宣战）。
- 当前与你 **结盟** 的（主要或次要）势力。
- 独立地区，因为这些地区可以无需宣战被围攻和控制。
- 关切人，因为他们可以无需宣战被攻击，如同 **独立**。
- 纳瓦拉，除非除非宣战玩家对纳瓦拉的影响力标记至少比另一个玩家的标记低两级。
- 小贝尔特兰党或加泰罗尼亚亲王国。这两个派系也永远不能对另一个势力宣战（她们被分别锁定在初始与卡斯蒂利亚和阿拉贡的战争中）。但是，以下所述的特殊规则允许你进攻这些有限主要势力的单位，哪怕未与其交战。
- 在 **哈桑·阿里夺取萨阿拉事件** 被打出之前北非同盟不能对西班牙玩家宣战。
- 奈斯尔王国和西班牙仅能通过打出 **强制事件** **哈桑·阿里夺取萨阿拉** 交战。此交战状态在游戏剩余时间永久存在。（例外：若任何穆斯林势力在打出 **强制事件** **哈桑·阿里夺取萨阿拉** 之

前征服罗马，其会触发此卡牌的强制事件。从牌堆中抽取之并结算之；若其在玩家的手牌中，现在打出之且该玩家从牌堆中抽取另一卡牌以替代之）。

适用于外交阶段的限制

你不能宣战：

- 你在当前外交阶段达成和平的势力。
- 你在当前外交阶段结成同盟的势力。
- 在第二和第三回合的宣战阶段北非同盟不能对西班牙玩家宣战。

有限主要势力单位的特殊情况：

非卡斯蒂利亚和阿拉贡的主要势力的单位，在本条规则所述的特殊情况下，可以攻击小贝尔特兰党单位、加泰罗尼亚单位和摩尔单位（包括奈斯尔王国投降后的摩尔起义民兵），哪怕（因为这些势力间没有交战）其形式上来说并不是敌方单位。这些单位能够控制和进入的地区，尤其是在进攻的时候，有特殊的规则。以下是具体的情形：

- 法兰西、奈斯尔王国和北非势力，在阿尔卡索瓦什和约签署后（小贝尔特兰党和葡萄牙不结盟），若与西班牙交战，可以进入卡斯蒂利亚和/或小贝尔特兰党本土地区、控制这些地区、在这些地区进攻小贝尔特兰党单位。同样地，小贝尔特兰党人可以在小贝尔特兰党本土地区进攻这些势力的单位。
- 葡萄牙、奈斯尔王国和北非势力，若与西班牙交战，可以进入阿拉贡和/或加泰罗尼亚本土地区、控制这些地区、在这些地区进攻加泰罗尼亚单位。同样地，加泰罗尼亚单位可以在加泰罗尼亚本土地区进攻这些势力的单位。
- 葡萄牙和法兰西，若与北非交战，且奈斯尔王国已经投降而不复存在，可以进入加泰罗尼亚和/或奈斯尔本土地区、控制这些地区、在这些地区进攻摩尔单位（包括奈斯尔王国投降后的摩尔起义民兵）。同样地，摩尔单位可以在奈斯尔本土地区进攻这些势力的单位。
- 小贝尔特兰党人仅可以进入卡斯蒂利亚和/或小贝尔特兰党本土地区、控制这些地区、在这些地区进攻卡斯蒂利亚单位。若阿尔卡索瓦什和约尚未签署，而小贝尔特兰党是葡萄牙的盟友，其可以进攻葡萄牙本土地区，在攻城战中由葡萄牙控制地区（且在葡萄牙本土地区执行控制未设防地区行动时由葡萄牙控制地区）。
- 加泰罗尼亚人仅可以进入加泰罗尼亚和/或阿拉贡本土地区、控制这些地区、在这些地区进攻卡斯蒂利亚和阿拉贡单位。若与法兰西结盟，其可以在法兰西本土地区进攻，在攻城战中由法兰西控制地区（且在法兰西本土地区执行控制未设防地区行动时由法兰西控制地区）。

9.5 卡斯蒂利亚与葡萄牙之间的战争

以上列出的宣战规则有一条例外即葡萄牙与卡斯蒂利亚之间的战争。在《枢箭同衡：费尔南多和伊莎贝拉的崛起》所代表的时期开始时，这两个势力是在卡斯蒂利亚王冠继承问题上的针锋相对的交战中的敌人，但这两个势力最终签署了阿尔卡索瓦什和约和托德西利亚斯条约结束了这一切。两个势力间减缓的紧张关系在游戏中表示在游戏过程中两个势力间宣战费用的变化。以下事件改变该花费：

- 阿尔卡索瓦什和约事件将花费设置为4CP，尽管它允许海上交战（包括主地图上的海盗）。

- 托德西利亚斯条约事件将花费增加至6CP并终止海上交战状态。

10. 春季阶段

每个回合的第三阶段是春季阶段。该时段，每个主要势力进行一系列的活动来为接下来的行动阶段做准备。在每一环节，每个玩家以行动轮顺序为其势力完成所有如下步骤，然后进入下一环节。

春季阶段流程



1. **头条事件环节：**每个玩家从其手牌中秘密选择一张势力卡、强制事件或普通事件卡用以尝试使事件在本环节（头条事件）中结算。然后每个玩家选择第二张卡牌，不能是强制事件，用以使用其CP值支持第一张卡牌。同时揭露所有卡牌，从支持卡的CP值最高的到最低的排序提交事件。在平局情况下，有较低VP的玩家先行动（且若依旧平局，那么以行动轮顺序较前的玩家处于前位）。

然后玩家以排序顺序获得以下收益。（结算事件的情况下作为普通的行动轮对待此环节；不能延长此事件）：

- **第一名：**获得1VP头条事件。然后结算你的所选事件。
- **第二名：**投掷一个骰子。若结果大于等于5，获得1VP。在投掷骰子后玩家可以牺牲其统治者此回合的行政能力来改善其投掷结果；在其尝试到达5的过程中，其每减少其行政能力的一点增加一点其投掷结果。统治者的行政能力不能降低到0以下。然后结算你的所选事件。
- **第三名：**结算你的所选事件。
- **第四名：**不结算你的所选事件。但是，你可以在外交影响力表上移动任一玩家对次要实力的影响力标记向上或向下一格。

最终，弃置所有玩家选择的牌。若任何结算的头条事件表示其在打出后移除，则替代地，移除卡牌。

重要：不能以任何其他卡牌取消或影响头条事件。但是，若通过CP的使用，进行移动或发起战斗，可以使用影响移动、拦截、避战或战斗的战斗或响应卡。

2. **海军护航环节：**每个至少探索了一个大洋区的势力可以从一个主地图上的本土港口移动1战舰到一个其已经探索的大洋区。或者，他可以将一个在大洋区的战舰移回一个主地图上的本土港口，无论是哪种情况，该移动无需经过航行检定。
3. **部队部署环节：**所有控制一个本土关键地区主要势力可以从这些关键地区之一移动一个编队到一个友方控制的地区。这次特殊移动不花费CP。适用一下限制：

限制

- 只有在本阶段开始时在本土关键地区的陆军单位和陆军将领可以使用春季部署。
- 该势力必须能够追踪一条任意长度的从该编队所占据的关键地区到目的地区的路径。路径上的所有地区必须由友方控制，不在骚乱中或有瘟疫标记。路径可以通过一个海域，其路径从同一海域的一个友方控制港口到另一个。
- 目的地区不能有敌方单位。
- 编队的陆军单位数量受到该地的陆军将领的统率能力的限制。

- 路径不能通过关口。
- 路径不能进入有另一势力的单位的地区，除非该地区的所有单位都是正在进行部署的势力的友方。
- 不超过5个陆军单位（再带上陆军将领）可以在春季部署中穿过海域。
- 如果在与进行部署的势力穿过的海域相邻的港口内有另一个主要势力的（未被其租借的）战舰，若以下情况之一为真，则路径被阻挡：
 - 该势力与部署中的势力交战；
 - 部署中的势力没有战舰在该海域或在与该海域相邻的港口。

战备普通事件、法兰西崛起势力卡和阿拉贡王冠势力卡允许忽视这些限制中的一部分。可以统率多个势力的单位的将领和在本阶段开始时堆叠在一起的不同势力的单位可以在该玩家的部署行动之一中一起移动。有来自超过一个势力的单位的编队的春季部署视为拥有移动开始地区的势力的春季部署。

11. 行动阶段

在**行动阶段**，玩家按照3.1所述的顺序进行行动轮。在规则中发起行动的势力被称为**行动势力**。每个行动轮包含以下三种行动之一：

- 作为命令点(CP)打出卡牌。
- 若卡牌有事件，作为事件打出卡牌。
- 若条件允许，跳过。

除非该势力跳过，其可以打出一个资源来延长其行动轮（西班牙和法兰西玩家见以下）。

作为命令点(CP)打出卡牌：在行动轮中除了**强制事件卡**之外的所有卡牌都能被作为CP打出。当作为CP打出时，卡牌提供的CP数等于卡牌左上角的盾形中的数字。然后花费这些CP来进行义项或多项在该玩家的玩家版上的行动。放置被打出的卡牌岛弃牌堆且会在之后回合被重新使用。

作为事件打出卡牌：**强制事件卡**、**势力卡**、普通事件卡和**响应卡**（但非**战斗卡**）可以被在一个玩家的行动轮作为事件打出。阅读卡牌上所印的想过并立刻执行之。注意一些**势力**和普通事件卡（和所有的**强制事件卡**）奖励可以同该事件使用的CP，花费这些CP来执行该主要势力的**势力版**上所列的行动。在作为事件打出后，放置卡牌到弃牌堆，除非卡牌文本写有**若作为事件打出则移出牌堆**；这样的卡牌被永久从游戏中移除。你可以打出让另一个势力执行行动的事件；在此情况下，卡牌上所列的玩家结算行动，而非行动势力。

跳过：在**行动阶段**的后期，势力可以跳过其行动轮。玩家不能跳过，若：

- 其手牌中有**势力卡**或**教宗诏书卡**；
- 其手牌中有未被打出的**强制事件**；
- 其手牌中卡牌多余其统治者的**行政能力**。

若其手牌中没有卡牌，一个势力必须跳过。一个持有一张或多张手牌而在行动轮中跳过的势力不一定要继续跳过。在**行动阶段**的之后事件里，该势力可以在轮到其行动轮时打出其持有的卡牌。当全部4玩家连续跳过时**行动阶段**结束。

用资源延展行动轮：在其**仓库**有资源的已经打出卡牌的玩家现在

可以通过打出其中一个资源来延展行动轮。显示CP值（从2到5）的资源允许一个玩家如同将卡牌作为CP打出一样进行行动。此外，西班牙玩家还可以通过移动一个将领到加那利群岛或如布列塔尼战争所示依照梅斯塔荣誉会表进行一次投掷。法兰西玩家还可以延展行动轮来签署**巴塞罗那条约**和/或**桑利斯条约**。

限制：若该玩家在其行动轮的第一部分使用任何**非势力卡**或**强制事件**的卡牌作为CP值，记住他在打出卡牌过程中所选择的行动。然后，若花费资源CP重复了任何这些行动，每个重复的行动花费1额外CP。

示例：西班牙玩家在其行动轮开始时打出一张3CP卡牌。他用2CP在拉科鲁尼亚建造了一个卡斯蒂利亚战舰然后花费了1CP来提升其外交影响力。他然后宣称要用一个4CP资源延展其行动轮。若他使用该资源建造战舰，他将会花费3CP；若他想要提升外交影响力等级，他将花费1额外CP。

11.1 行动

游戏中的每个行动花费1到4CP。执行每个行动的确切规则贯穿章节12到20。一些行动花费的CP数可变（例如**婚礼嫁妆**）。每次花费CP执行一个行动。然后该行动在花费剩余CP之前被完全结算。CP不能被积累到下一个行动轮；其必须在提供CP的卡牌被打出的行动轮内被花费（或放弃）。一个势力可以在一个行动轮内多次执行一个行动。这对于移动行动来说十分常见，这样部队才能移动多个地区。这在建造单位和打出CP来购买**外交影响力**中也很常见。

12. 控制与骚乱

行动（即控制未设防地区或成功攻城）、谈判或事件卡打出能改变地区的政治控制。发起改变地区控制的行动需要从本土设防地区出发的通信线；因此本章有关于通信线的规则。地区也能因为事件卡打出进入骚乱状态。若一个地区有骚乱，大多数控制该地区带来的益处会丢失。骚乱被通过与获得对一个非设防地区的控制相同的行动来移除。

12.1 通信线

若一个势力能追踪一条从一个友方控制的该势力或其盟友的本土的（这包括主要或次要势力盟友的本土地区）设防或战略地区出发的由地区和海域组成的路径，其到该地区有通信线。通信线也能被你控制的加那利群岛的港口追踪。路径上的所有地区（除了路径终点地区）必须：

- 友方控制；
- 没有敌方单位（包括海军单位和将领）；
- 没有骚乱或瘟疫标记。

若各拥有一个友方海军单位，一个或多个相邻的海域可以作为通信线的一部分。该路径必须将这些海域连通到一个友方控制的港口（路径终点除外，其可以是一个非友方控制的港口）。攻城和控制未设防地区行动需要通信线。关切人不需要追踪通信线来攻城或移除对地区的控制(21.8)。

12.2 未设防地区

若满足以下要求，势力可以花费1CP进行**控制未设防地区**行动来

获得一个地区的政治控制：

要求：

- 该地区独立、被敌对势力控制、被小贝尔特兰党控制（若葡萄牙获得控制）或被加泰罗尼亚控制（若法兰西获得控制）。
- 该地区未设防。
- 行动势力有到该地区的通信线。
- 该地区不被另一个势力的陆军单位占据（除非这些单位是行动势力的盟友）。

花费1CP使用控制关键地区行动来获得对关键地区的控制。行动势力控制的陆军单位必须当前占据战略地区。

同样花费1CP使用控制普通地区行动来获得对普通地区的控制。要么(a)行动势力控制的陆军单位必须占据地区，要么(b)行动势力控制的陆军单位必须与地区相邻且没有敌方陆军单位相邻。

【在此要求下，由关口连接的两个地区不被视为相邻。】

注意：在以上情况(b)，被行动势力控制的与该地区相邻的陆军单位其本身不需要有一条通信线；只有被转变控制的地区需要通信线。在评估情况(b)时进行围城和被围城的单位必须被考虑。

在该地区放置一个新的控制标记来表示其新的拥有者（除非控制被转移给其原来的拥有者，此时不需要防止标记）。（关切人不会控制地区但会通过该行动移除控制标记）。若该地区是一个港口且拥有海军单位，这些海军单位必须立刻撤退到一个与该港口相邻的海域，依照海战流程的步骤9的指示。当行动玩家有来自其多个势力的单位在被控制的地区，该玩家选择哪个势力获得控制。

12.3 设防地区

设防地区的政治控制只能因谈判(9.1)、攻城(15.1)和事件卡的打出而改变。更多细节见对应章节。

12.4 骚乱



骚乱标记因事件卡的打出被放置到地区上，骚乱有以下效果：

效果：

- 单位不能春季部署、撤退或避战进入或通过一个骚乱中的地区。
- 通信线不能通过骚乱中的地区。
- 不能在骚乱中的地区建造单位或要塞。
- 在记录所获得的VP数时不计入骚乱中的关键地区或战略地区。
- 在冬季阶段，经过骚乱中的地区造成损耗。
- 骚乱中的要塞对邻近海域的海盗尝试不提供骰子投掷。
- 一些地区若在骚乱中可能会减少1统治者的魅力或阻止获得卡牌的骰子投掷(20.0)。
- 骚乱的地区不计入玩家任何需要控制一个或多个地区的目标（实例：非洲大西洋沿岸地区的地区的“葡萄牙，大西洋之主”）。

移除骚乱标记：

若满足这些条件之一，一个势力可以花费1CP执行控制一个未设防地区行动来清除任一地区的骚乱：

- 被行动势力控制的陆军单位占据该地区；
- 被行动势力控制的陆军单位与该地区相邻且敌方势力的陆军单位不与之相邻。**【在此情况下，由关口连接的两个地区不被认为相连】。**

移除骚乱不需要到该地区的通信线（不同于需要通信线的获得未设防地区政治控制）。

12.5 撤离

若因谈判、对次要势力宣战后的干涉或事件卡打出，一个地区的控制改变，对该地区先前的拥有者友好的单位可以如卡牌和规则所述撤离。进行撤离时，放置占据这些地区的陆军单位和陆军将领到该势力控制的最近的设防地区或一个控制的本土关键地区。放置海军单位和将领到最近的其势力控制的港口。在决定最短路径时将海域算作一个地区。若两地区等距，拥有之的玩家选择地区。

若因事件，需要移动任一单位到另一位置，执行移动时，不考虑单位的初始位置，甚至是被俘将领、瘟疫标记下的地区、单位被围城等等。

12.6 控制岛屿



为以下目的玩家追踪加那利群岛的控制情况：

- 大加那利岛和特内里费岛对于控制之的势力各价值1VP。
- 控制全部7个岛屿的势力获得1VP。
- 控制5个岛屿的西班牙玩家不需要进行大洋区I和大洋区A之间的航行检定，且若其控制所有的加那利岛屿在冬季阶段不遭受掠夺(21.8，征服加那利岛屿)。

若你控制所有作为一个岛屿的一部分的地区，你获得对该岛屿的控制。除有4个地区的特内里费岛和有3个地区的大加那利岛之外，每个岛屿有一个地区。

13.移动

一个势力可以通过移动编队经过平地行动（1CP）或移动编队经过关口行动（2CP）来移动陆军单位。所有陆地移动受编队规则(5.1)限制。陆地移动会触发敌方编队的拦截尝试。移动行动之后，敌方堆叠也被允许尝试避战和撤入防御工事。

13.1 陆地移动流程

使用移动行动有以下限制。

限制：

- 被移动的所有陆军单位和陆军将领必须在行动开始时在同一地区且必须能够作为一个编队移动。
- 编队可以移动进入一个其势力控制的或独立的地区。编队只能在符合以下条件之一时移动进入一个其他势力控制的地区：
 - 行动势力与控制目的地区的势力交战；

- 行动势力与控制目的地区的势力结盟。
- 编队不能移动到含有其他势力的陆军单位的地区除非该地区满足以下条件之一：
 - 所有该地区的单位与行动势力结盟（且不是一个盟友正在围攻另外一个盟友的设防地区）；
 - 所有该地区的单位与行动势力敌对（且既不是一个敌人正在围攻另外一个敌人的设防地区，又不是由行动势力和在该地区已经有单位的所有势力的共同盟友所控制的设防地区）；
 - 该地区被一个敌方势力控制且该地区的所有单位，要么属于该敌方势力，与其结盟。再结算此次移动时，在任何情况下，将所有已经在该地区的单位当作敌方单位来对待。在该地区有单位的势力的相邻单位也被认为是敌方单位，若愿意，可以拦截进入该地区；
 - 该地区是被围攻中的设防地区且：要么(a)所有在防御工事内的单位是行动势力的盟友且所有围攻中的单位是行动势力的敌人，要么(b)所有在防御工事内的单位是行动势力的敌人且所有围攻中的单位是行动势力的盟友。

设防地区的独立正规军不会阻止编队进入，尽管该编队可能需要击败一个敌方势力的部队才能围攻该独立关键地区。

- 在该行动轮先前时候作为失败一场野战的编队的一部分的陆军将领或单位不能进行移动行动。
- 占据一个其势力在该行动轮先前时候置入围攻状态(15.0)的敌方设防地区的陆军将领或单位不能进行移动行动。
- 只要不进入敌方势力控制的或含有敌方单位的地区，一个或多个将领可以不伴随陆军单位移动。在敌方陆军单位因移动、撤退或拦截进入一个未设防地区时，若一个陆军将领独自在该地区，该将领被俘虏。放置被俘的将领到敌方的玩家版上。若这是敌方玩家在游戏中首个俘虏的将领，其获得1VP。可以在接下来的回合的外交阶段重新获得将领(9.0)。若当敌方陆军单位因为敌方移动、撤退或拦截进入有海军将领的未设防地区，放置该将领到回合进度条上来在下一回合重新进入游戏。
- 单位不可以进入有瘟疫标志的地区。每个尝试移动出有瘟疫标志的地区（在春季或行动阶段）的陆军或海军单位必须投掷一个骰子：若投掷结果为1、2或3，其被消灭。若多个单位移动出一个瘟疫地区，同时为所有单位投掷骰子；然后进行移动的玩家选择哪些单位因所投掷的1、2或3被损失。为每个移动出瘟疫地区的将领分别投掷一个骰子；若投掷结果为1或2，将其放置在回合进度条上，其在下一回合重新进入游戏。

两种移动行动依照相同的流程。

陆地移动流程：

1. **宣布编队：**行动势力宣布移动的陆军单位和陆军将领组成的编队。
2. **宣布目的地区：**行动势力宣布移动的目标地区。目标地区必须与编队的当前地区相邻。
3. **花费CP：**若通过关口移动花费两CP；否则仅花费一CP。
4. **打出响应卡：**其他势力可以打出响应卡**急风骤雨**来打断移动行动。
5. **实施拦截：**与目的地区相邻的敌方堆叠可以进行拦截(13.2)。敌方单位可能通过拦截加入被进入的地区。任何玩家可以打

出响应卡**伏击**来保证拦截成功。结算所有拦截后，放置移动的陆军单位和陆军将领到目的地区。若有拦截成功，跳过步骤8并结算野战。

6. **实施避战：**若目的地区有敌方陆军单位，其中一些或全部可以尝试避战(13.3)。任何玩家可以打出响应卡**有序撤退**来保证避战成功。
7. **撤入防御工事：**若再不成功的拦截和避战尝试（如有）之后，在设防目的地区的单位少于等于4，这些敌方单位可以选择撤入防御工事(13.4)。
8. **进行野战：**若该地区仍有敌方陆军单位且哪些陆军单位不在防御工事内，该地区进行一场野战。(14.0)。

13.2 拦截

有与移动行动的目的地区相邻的陆军单位的敌方势力可以尝试拦截移动中的编队。若有多个敌方堆叠与目的地区相邻，每个都可以尝试拦截。宣布并结算一个尝试，然后再宣布并结算其他尝试。若不同敌方势力的多个堆叠均想要拦截，依行动轮顺序结算拦截尝试。一旦一个势力成功，其他势力不能尝试拦截（其实该其他势力是拦截势力的盟友）。但是属于成功拦截的势力的编队可以继续尝试从相邻地区拦截。

限制

- 因避战、拦截和撤退造成移动的编队不能被拦截。
- 编队不能通过关口拦截。
- 只有与行动势力交战的势力的单位可以拦截。
- 同个行动轮中已经尝试过拦截的单位和陆军将领（无论其成功与否）不能再次尝试拦截。
- 当前被围城的单位和陆军将领不能尝试拦截。若围城部队离开被围城的地区，之前被围城的堆叠不能尝试拦截离开该设防地区的移动。
- 所有在拦截流程(下)被指定的陆军单位和陆军将领必须必须在移动行动开始时在同一地区且其必须能被允许作为一个编队移动。
- 除非目的地区有该将领的友方单位，将领不能独自尝试拦截。
- 移动进入未被围城的友方设防地区的编队不能被拦截。
- 如果编队移动进入已经有陆军单位的地区，只有与目标地区的单位相同势力的或者与目标地区的单位的势力结盟的势力的单位才可以拦截。如果在行动编队移动开始时，目标地区有（任意势力的）单位被围城，那不能进行此种拦截。本规则不允许既不属于控制该地区的势力也不属于控制之地势力的盟友的单位拦截进入一个空的设防地区。
- 单位不能拦截进入另一个势力控制的地区，除非控制该地区的势力是进行拦截的单位的敌方或盟友。

拦截流程

1. **宣布编队：**有陆军单位和/或陆军将领在与移动目的地相邻的地区的进行拦截的势力宣布哪些编队会尝试拦截。该编队不需要包括同地区的所有单位。
2. **投掷骰子：**进行拦截的势力投掷两个骰子并在骰子之和上加上进行拦截的编队的陆军将领（如有）的单个最高战斗力。若进行拦截的编队的骑兵单位多于移动中的编队则在结果上加上1。若移动中的编队有更多的骑兵单位则在结果上减去1。若修正后的骰子投掷结果是9或更高，拦截尝试成功。若其

失败，任何玩家可以打出响应卡**埋伏**来强迫其成功。

3. **放置编队到目的地区**：若成功，放置进行拦截的编队到目的地区。该编队被当作在移动中的编队到达前就在该地区。一旦一个势力成功，其他势力不能尝试拦截（即使该其他势力是进行拦截的势力的盟友）。
4. **重复其他编队**：回到步骤1-3并结算自任何其他相邻地区的拦截尝试。不允许从步骤1中已经选择的地区再次尝试。
5. **进行野战**：若有拦截成功，在目的地区进行野战(章节14)。所有进行拦截的势力的单位必须参与该野战；其不能避战或撤入防御工事。

13.3 避战

当一个势力进入一个有敌方陆军单位堆叠的地区时，这些敌方单位的一些或全部可以尝试移动到以恶搞相邻地区来避战。若目标地区有超过一个主要势力（相互结盟）的陆军单位，每个主要势力可以以行动论顺序宣布并结算避战尝试。宣布并结算一个尝试，然后再宣布并结算其他尝试。该地区次要势力盟友与附属的主要势力的单位作为一个编组避战。一个势力不被要求尝试避战；其是可选的。

限制：

- 单位不能避战进入一个独立地区或被其他势力控制的地区，除非该势力与避战的势力结盟。
- 单位不能避战进入骚乱中的、有瘟疫的或有敌方单位的地区。
- 陆军单位不能避战进入海域。
- 单位不能避战进入刚被这些单位尝试避开的敌方编队腾出的地区。
- 当前被围城的单位和陆军将领不能避战。
- 若一个势力的任何单位在该移动行动中拦截进入了战斗地区，该势力的单位不能避战。
- 单独在一个地区的将领不能尝试避战。若该地区未设防，其被俘(13.1)；若该地区设防其必须撤入其中。

避战流程

1. **宣布尝试**：每个在移动行动的目的地区有陆军单位的主要势力可以宣布并结算（以行动轮顺序）避战场时。每个势力依照步骤2-5，然后结算下一个势力。
2. **指定目的地区**：该势力指定一个避战的单位尝试移动到邻近地区。该地区必须满足以上所列限制。
3. **选择单位**：该势力选择哪些陆军单位和陆军将领会尝试避战。所选的单位总数可以超过能作为一个编队移动的数量。任何数量的单位可以被留下不进行避战尝试（你甚至可以留下所有陆军单位并让陆军将领自己尝试避战）。
4. **投掷骰子**：避战的势力投掷两个骰子并在骰子之和上加上离开该地区的单位的堆叠的陆军将领（如有）的单个最高战斗能力。若避战的编队的骑兵单位多于其尝试避开的编队则在结果上加上1。若反之则在结果上减去1。若其失败，任何玩家可以打出响应卡**有序撤退**来强迫其成功。若修正后的骰子投掷结果是9或更高，避战尝试成功。**例外**：若在该行动轮中每个在尝试避战的编队中的单位已经野战失败，其可以自动**避战**——无需投掷骰子。
5. **放置编队到目的地区**：若成功，放置被选来避战的单位到所选的相邻地区。

6. **重复其他编队**：回到步骤2-5并结算剩余的每个在移动行动的目标地区有单位的势力。

13.4 撤入防御工事

若满足以下所有条件，在目标地区的敌方单位可以在移动流程的步骤7撤入防御工事：

- 目标地区设防；
- 敌方势力（或敌方势力的盟友）控制目的地区；
- 在结算拦截和避战尝试该地区的单位少于等于4（加上任意数量的陆军将领）。炮兵和骑兵计入这一四单位上限。

一个势力不被要求撤入其防御工事；其是可选的。若其撤入，所有在场的单位必须一同撤入。若行动编队进入是由超过一个势力的单位在防卫该地区，控制该地区的势力决定是否撤入防御工事。若单位决定撤入防御工事，该行动轮的野战被避免。若行动势力有超过防御工事内数量的单位，该防御工事现在被围城(15.0)。若行动编队没有更多的单位，其有两个选择：

1. 若该行动轮留有可被花费的CP，行动编队可以花费1CP（若移动通过关口则为2CP）继续移动到一个相邻地区。【但若其之后被迫从这个新地区撤回该设防地区，其被消灭。】
2. 否则行动编队必须撤退回到其进入该设防地区时出发的地区。该撤退不花费CP，但撤退必须满足14.1所列的所有撤退限制。

14.野战

野战因为进入被敌方编队占据的地区的移动行动或因为成功的拦截发生。每个涉及的势力加总其将投掷多少战斗骰，该数字会因其决定是否使用其骑兵冲锋而改变。然后投掷改数量的骰子并决定获得了多少命中。每个命中给对方造成伤亡。对对方造成最多命中一方是胜利者并留在该地区。被击败的部队必须撤入一个相邻地区。

野战流程

1. **打出响应卡**：以行动轮顺序，任何玩家可以打出一张响应卡，例如**贵族返乡**或**民兵雇佣兵**来改变该地区的单位数量。
2. **进攻方加总战斗骰**：行动玩家在野战中总被认为是野战的进攻方。进攻方加总其将会投掷的骰子数量，参照以下：
 - 移动中的编队的每个步兵或骑兵单位（不计入攻城炮兵）提供1骰子
 - 进攻方的部队的能力最高的将领的每点**战斗能力**提供1骰子
 - 若进攻方选择进行骑兵冲锋，加上：
 - 第一个骑兵单位提供1额外骰子
 - 超过第一个的每两个骑兵单位提供1额外骰子**示例**：无论由3或4个骑兵单位冲锋，增加2骰子。
3. **防御方加总战斗骰**：拦截中的玩家或在目的地区有单位的堆叠的玩家被认为是野战的防御方。防御方加总其将会投掷的骰子数量，参照以下：
 - 防御方的编队的每个步兵或骑兵单位（不计入攻城炮兵）提供1骰子
 - 防御方的部队的能力最高的将领的每点**战斗能力**提供1

骰子

- 作为防御方，增加1骰子
 - 若野战地区是被防御方控制的战略地区，增加1骰子
 - 若防御方选择进行骑兵冲锋，加上：
 - 第一个骑兵单位提供1额外骰子
 - 超过第一个的每两个骑兵单位提供1额外骰子
4. **进攻方宣布战斗卡：**进攻方宣布任何其希望作为事件打出来影响战斗的战斗卡。
5. **防御方宣布战斗卡：**防御方宣布任何其希望作为事件打出来影响战斗的战斗卡。若该地区的防御方单位被超过一个玩家控制，每个玩家都可以打出战斗卡。
6. **投掷骰子：**双方投掷其骰子。每个"5"或"6"的投掷结果被认为是一个命中。在以下情况下"4"的投掷结果可以是一个命中：
- 若你方投掷两个由正规军单位、骑兵单位、作为防御方或在战略地区防御提供的骰子，第一个"4"的投掷结果是一个命中（不包括骑兵冲锋的骰子）。
 - 若你方投掷四个或更多由这些来源提供的骰子，第二个"4"的投掷结果也是一个命中。

示例：一个控制战略地区、有一个民兵并作为防御方的玩家投掷三个骰子，且第一个"4"的投掷结果是一个命中。

此时可以打出响应卡 骑兵追击和/或 领导力来修正战斗结果。

7. **宣布胜利者：**得到更多命中的一方被宣布为战斗的胜利者。在平局情况下，防御方被宣布为胜利者。
8. **造成伤亡：**每方为每个对方所造成的命中消灭一个陆地单位。若你方因为骑兵冲锋投掷了额外骰子，第一个伤亡必须被骑兵单位承受。其余的损失，若可能的话，至少一半（向下取整）必须被正规军或骑兵单位承受。此外，若在任意一方有超过来自一个势力的单位，伤亡数必须被尽可能均分，不考虑单位类型。若有解围部队参与野战，忽略上述两条要求。若双方都被完全消灭，投掷更多骰子的一方保留一个单位（仅能在冲锋的骑兵单位是该场战斗中唯一的单位时，才能选择保留之）。若双方都被消灭且双方投掷同样数量的骰子，防御方保留一个单位。
9. **俘虏将领：**若被完全消灭的一方有一个或多个将领在场，其被敌方俘虏。放置被俘将领到胜利的玩家版上的地牢里。若这是该玩家的首个俘虏的将领，该玩家也获得1VP（即使其是独立将领）。可以在接下来的回合的外交阶段重新获得被俘将领(9)。对于关切将领本科莫、马克西米利安和雇佣军将领切萨雷·波吉亚，若其被俘，仅将其移出地图。若对战独立编队的玩家编队是被消灭的一方，放置玩家的将领到回合标记进度条上且其会在下一回合返回。
10. **实施撤退：**失败的势力的单位如14.1所述撤退（除非被全部消灭）。
11. **检查围城：**若战斗在一个设防地区发生且行动势力胜利，检查行动编队的单位是否比失败的玩家在防御工事的单位更多。若如此，该地区现在处于围城状态(15)。若非如此，行动势力必须将其部队如15.3所述撤退，围城被打破。若行动编队一支解围部队，见15.2。

14.1 撤退

失败的势力的所有剩余的单位 and 陆军将领必须撤退（例外：独立单位见21.8）。若战斗在设防地区发生且控制该地区的势力战斗失败。那么至多四个的任意数量的陆军单位（随拥有者的意见）和任意数量的陆军将领可以撤入防御工事。炮兵和骑兵计入这一四单位上限。在撤退后留在防御工事外的单位的堆叠（或若战斗不在设防地区发生的所有失败的势力的单位）必须撤退到一个由这些单位的拥有者选择的相邻地区。该地区必须满足所有以下列出的限制。若不存在合法的地区，所有在该堆叠的单位被消灭；任何在场的陆军将领被俘。

限制：

- 单位不能撤退进入独立地区或由其他势力控制的地区，除非该势力是撤退的势力的盟友。
- 单位不能撤退进入骚乱中的、有瘟疫标记的或有敌方单位的地区。
- 陆军单位不能撤退进入海域。
- 若防御方战斗失败，其单位不能撤入敌方所来自的地区。
- 若行动势力战败，所选地区必须是进入战斗的编队所来自的地区。

15. 围城

在敌方移动(13.4)过程中或在野战(14.1)后，在设防地区的撤入防御工事的陆军单位被围城。被围城的陆军单位不能移动、进攻、拦截或避战，直到围城被打破(15.3)。（但是被围城的港口内的海军单位可以移动）。注意，若两个势力结盟，均与控制该设防地区的势力交战，且每个势力都在该地区拥有比防御工事内的势力更多的单位，一个设防地区可能同时被两个势力围城。

15.1 攻城战

围城势力可以花费1CP执行攻城/国外战争行动来尝试获得该地区的控制，但不能在该势力刚将该地区置入围城状态的同个行动轮。一个地区每个行动轮只能被攻城一次（例外：见20.4，阿尔卡索瓦什和约之后的小贝尔特兰党单位），尽管一个势力可以在同个行动轮在不同的地区发起攻城战。攻城战由一个由与防御工事在同地区的单位和陆军将领组成的编队发起。以下为攻城战的要求：

要求：

- 行动势力控制的单位必须在前一个行动论已将该地区置于围城。空的设防地区也必须在前一个行动论被置入围城，然后才能在之后的行动轮攻城。（例外：关切人、阿尔卡索瓦什和约之后的小贝尔特兰党单位和马克西米利安的部队，见20.4和21.8）。
- 攻城势力必须有到该地区的通信线。
- 控制该设防地区的势力在相邻海域没有海军单位。
- 若控制该设防地区的势力在该地区有战舰，在相邻海域的攻城势力的战舰要数量更高。

在后两种要求的情况（海军封锁）下忽略海盗船。

攻城战流程

1. **宣布编队：**行动玩家宣布哪个由陆军单位和陆军将领组成的编队会进行攻城。此时所有以上列出的要求都必须被满足。

2. **打出响应卡：**其他势力可以打出响应卡**疾风骤雨**来打断此次攻城行动。以行动轮顺序，任何玩家可以打出一张响应卡，例如**贵族返乡**或**民兵雇佣兵**来改变该地区的单位数量。

3. **进攻方加总骰子：**行动玩家在攻城战中总被认为是攻城战的进攻方。进攻方加总其将会投掷的骰子数量，参照以下：

若针对一个无防御中的陆军单位的设防地区

- 每个攻城编队中的步兵单位（骑兵单位被忽略，尽管可以在此时将骑兵单位不可逆转地解除装备）提供1骰子。
- 每个攻城炮兵单位（仅阿拉贡和法兰西）提供2骰子。
- 攻城部队中的能力最高的将领的每点**战斗能力**提供1骰子。

若针对一个有1个或更多防御中的陆军单位的设防地区（即使所有的单位都是骑兵）

- 每2个攻城编队中的步兵单位（骑兵单位被忽略，尽管可以在此时将骑兵单位不可逆转地解除装备）提供1骰子，向上取整。
- 每个攻城炮兵单位（仅阿拉贡和法兰西）提供1骰子。
- 攻城部队中的能力最高的将领的每点**战斗能力**提供1骰子。

4. **防御方加总骰子：**控制该地区的玩家总被认为是攻城战的防御方。防御方加总其将会投掷的骰子数量，参照以下：

- 每个在该地区的防御方的陆军单位（炮兵与骑兵被忽略，尽管可以在此时将骑兵单位不可逆转地解除装备）提供1骰子。
- 防御方的堆叠的能力最高的将领的每点**战斗能力**提供1骰子。
- 作为防御方，增加1骰子。

5. **进攻方宣布战斗卡：**进攻方宣布任何其希望作为事件打出来影响战斗的**战斗卡**。

6. **防御方宣布战斗卡：**防御方宣布任何其希望作为事件打出来影响战斗的**战斗卡**。若该地区的防御方单位被超过一个玩家控制，每个玩家都可以打出**战斗卡**。

7. **投掷骰子：**双方投掷其骰子并加总其造成的命中。每个"5"或"6"的投掷结果被认为是一个命中。在以下情况下"4"的投掷结果可以是一个命中：

- 若防御方投掷两个由正规军或作为防御方提供的骰子，第一个"4"的投掷结果是一个命中。
- 若防御方投掷四个或更多由这些来源提供的骰子，第二个"4"的投掷结果也是一个命中。

在此时可以使用响应卡**攻城火炮大师**和**领导力**来修正战斗结果。

8. **造成伤亡：**每方为每个对方所造成的命中消灭一个其在该地区的单位的堆叠里的陆地单位（骑兵和炮兵单位可以被用来承受损失）。若防御方（对进攻方无效）由多余一个结盟的势力的单位组成，损失必须被尽可能均分。

9. **成功攻城：**若进攻方造成至少1命中，没有防御方的陆地单位留存在该地区，且至少一个进攻方单位在战斗中存活，攻城成功。进攻方获得该地区的政治控制。所有被围城的陆军将领被俘虏。将被俘将领放置到对手的势力卡的地牢中。若这是对方在游戏中的首个俘虏的将领，其获得1VP。可以在接下来的回合的外交阶段重新获得被俘将领(9)。若关切将领本科莫、马克西米利安或雇佣军将领切萨雷·波吉亚被俘，

将其移出地图。若对战**独立**单位编队的将领被俘，放置玩家的将领到回合标记进度条上；其会在下一回合返回。若防御方在地区有海军单位或海军将领，放置其到**回合进度条**上。在未来的回合，将领会重新进入游戏，海军单位可以重建。

10. **非成功攻城：**若进攻方没有留存陆军单位，没有获得至少一个命中，或被围城的地区由陆军单位留存，攻城不成功，若围城的陆军单位数量依旧超过防御方陆军单位数量，该地区保持围城状态。否则，进攻方必须如15.3所述撤退。若所有的进攻方陆军单位被消灭，存货的进攻方陆军将领撤离(12.5)。

若在该行动轮的早些时候，有单位和将领加入了该势力已经在围攻设防地区的堆叠，这些新到达的单位和将领可以参与攻城且能在步骤3被计入（考虑到进攻方的全部战力可以被用于整合在一个编队中）。

15.2 解围部队

防御工事内的单位的友方编队可以进入被围城的设防地区并发起野战来尝试打破围城。在该**解围部队**的情况，与解围部队由同个势力控制的在防御工事内的单位和陆军将领可以参与野战。防御工事内的部队甚至可以在单位总数超过所允许的编队规模（基于该地区在场将领）时参与。若玩家不想承担损失之风险，其可以选择让在行动轮开始时就在防御工事内的单位不参与野战。在部队解围的情况下，无需分配一半的伤亡给正规军和骑兵，也无需在势力之间平均分配伤亡(14.0步骤8)。你可以随意在被围城部队和解围部队之间分配伤亡。在该解围部队的情况有三种可能的结果：

- 若行动势力赢得所导致的战斗，围城部队撤退而围城被打破。
- 若行动玩家战斗失败但双方获得的命中数相同，行动势力可以选择将任何参与战斗的陆军单位或陆军将领撤入防御工事（包括作为进入该地区的解围部队的一部分的单位）。防御工事内的单位总数在撤退后不能超过4。所有其他进攻单位，包括所想要的一些在行动轮开始时在防御工事内的单位，按照14.1撤退。
- 若行动玩家野战失败且其获得的命中数少于其对手，在行动轮开始时就在防御工事内的单位和将领必须撤退进入防御工事。所有其他进攻单位按照14.1撤退。若所有解围部队中的进攻单位都被消灭，任何解围部队中的进攻军队陆军将领被俘虏而不能撤退。

15.3 打破围城

若围城堆叠不再有比防御工事内更多的陆军单位（此次计数时包含骑兵和炮兵部队），围城被立即打破。这可能因为部分围城部队作为**移动**行动的一部分离开该地区、成功拦截或成功的避战尝试发生。其也可能因为围城堆叠在攻城战或对解围部队的战斗中承受了严重的损失或因为**事件卡**打出生成。当围城被打破，该堆叠比如撤退进入满足以下限制的相邻地区。该撤退不花费CP。若不存在合法的地区，所有该堆叠的单位被消灭；在场的陆军将领被俘虏。

限制：

- 单位不能撤退进入骚乱中的、有**瘟疫**的或有非撤退的势力（或其盟友）的单位的地区。
- 单位不能撤退进入海域。

- 单位不能撤退进入独立地区或由其他势力控制的地区，除非该势力是撤退的势力的盟友。

16. 海军事务

十分类似于陆军单位在地图上的地区内的行动，海军单位在地图上的海域和港口内移动、战斗、拦截和避战。海军单位还提供允许陆军单位穿过海域（只要移动在单个行动轮内发生）的运输能力。海军单位还可以在海域内针对敌方港口（或对于穆斯林海盗船还有跟随将领卡萨诺夫的法兰西海军单位来说，针对任意港口）发起海盗行动。克拉克船队使用海上移动来在探索地图上穿越大洋区，来尝试探索、建设殖民地或发起海盗行动。你也可以派遣护航队到先前探索过的大洋区来保卫殖民地。

16.1 海上移动与护航

玩家使用海上移动行动（1CP）来移动海军单位。不同于陆军编队（移动行动仅允许一个编队移动），行军移动行动允许单个主要势力（及其激活的次要势力盟友和任何所租借的舰队）的所有海军单位和克拉克船队进行一次移动，无论其在地图上的何处。主地图上的海军单位和探索地图上的克拉克船队可以基于同一CP的花费各自移动（护航战舰除外，其永远不能被移出其所所在的大洋区）。参照5.4，卡斯蒂利亚和阿拉贡的海军单位作为一个统一的西班牙海军进行移动和战斗。但是穆斯林和法兰西玩家的需要在每次进行海上移动时区分其两个主要势力中的哪一个在移动（**例外：在回合1，加泰罗尼亚和法兰西的海军被认为是一支单独的部队，如以上的西班牙**）。穆斯林克拉克船队在北非同盟发起海上移动时移动。

进入海域（但非大洋区）的海上移动可能触发敌方海军单位的拦截尝试。在海上移动行动后，在海域的敌方海军单位也被允许尝试避战。

所有海上移动都是到达相邻地点。港口，如船锚标志所标记，与一个或两个海域相邻。海域与其区域内由船锚标记所有港口和于其分享一条共同的区域边界的所有海域相邻。

注意：尽管加那利群岛出现在主地图外的框内，博哈多尔角海域与加那利群岛正常相邻）。

只有克拉克船队可以在大洋区间移动。大洋区与海域用不相邻。大洋区与所有于其分享一条公共的边界的大洋区相邻。大洋区1也与已建造克拉克帆船框相邻。

在回合1和2，仅葡萄牙可以有克拉克船队且其可以移动之到与当前回合数相应的大洋区中（在回合1到大洋区1；在回合2到大洋区2）。在此时，葡萄牙仅能在印有其本土势力的颜色的地区建立殖民地。若打出事件萨格里什学校，航海者恩里克，葡萄牙可以进入前三个大洋区并在那里不受限制建造殖民地。自回合3起，任何势力都能探索大洋区1、2和3；仅能在打出强制事件海外航行后探索大洋区4、5、6、7、8、A和B。为提醒玩家此限制，以红色边界高亮了有大洋区1、2和3的区域。所有殖民地被认为与同一个探索地区框中所包含的大洋区相邻。

在移动后两个不在交战中的不同势力的海军单位可以占据同一个海域。（即使其两个势力在交战，克拉克船队和战舰可以占据同一个大洋区。只有在主地图上针对敌方海军单位时会触发拦截尝试、避战尝试和海战。海上移动必须遵循以下限制：

限制：

- 海军单位必须移动到一个相邻地点。只有在满足2.4(海域)所列出的关于特定地区的控制权或来自盟友的许可时，才可以在阿尔沃兰海与加的斯湾之间以及第勒尼安海和中地中海之间移动。
- 只有有敌方战舰在港口内时战舰可以移动进入另一个玩家控制的港口。（这条限制阻止进入一个被主要势力盟友控制的港口的海上移动）。
- 只要可能，海军将领必须与同一势力控制的海军单位在同一个堆叠里（永远不会在探索地图上）。海军将领可以伴随从海军将领的港口或海域移动出的海军单位。若海上移动会放空化军将领的港口或海域，那么该海军将领必须伴随其中一个离开海军单位。
- 作为在该行动轮先前时候失败了一场海战的堆叠的一部分的海军单位不能参与海上移动。
- 一个玩家永远不能在探索地图上有超过两个克拉克船队，尽管自回合3起，其可以在已建造克拉克船队框内有任意数量的克拉克船队（在回合1和2或在萨格里什学校，航海者恩里克如上所述打出后，葡萄牙例外，）。

海上移动流程

- 宣布海上移动：**行动势力宣布那些海军单位和将领会移动且为这些单位中的每一个指定目的地。每个单位的目的地都必须与其当前位置相邻。
- 执行海上移动：**行动势力执行所有的海上移动。因为所有的移动都被认为是同时的，执行的顺序并不重要。按照以下，将刚到达的单位堆叠在目的地港口、海域、大洋区或殖民地区内：
 - 若到达港口：到达的海军单位被放置在任何陆军单位和陆军将领之下，正常（水平）朝向。
 - 若到达有行动主要势力控制的单位的海域：到达的海军单位被放置在其他友方单位上且如那些单位朝向相同。
 - 若到达没有行动主要势力控制的单位的海域：到达的海军单位被旋转90°（所以其竖直朝向）放置在海域内。
 - 若到达大洋区：见16.6。
 - 若到达已建造克拉克船队框：若克拉克船队带着资源入框，放置其到回合进度条上来在下一回合回归；玩家立刻获得克拉克船队的劫掠品(18.8)。若克拉克船队没有资源，其留在此框中。已建造克拉克船队框视为仅与大洋区1相邻。
 - 若到达一个空的探索地图地区：见16.6。
- 对移动打出响应卡：**其他玩家可以打出响应卡疾风骤雨来打断这次海上移动行动。对克拉克船队的打断必须在任何航行或探索未知之地投掷之前宣布。
- 实施拦截：**在主地图上竖直朝向的海军单位堆叠可以被相邻地点的敌方海军单位拦截。若多个敌方堆叠与目的地相邻，每个堆叠的一个或多个海军单位（由拥有之的玩家决定）可以作为一个独立的堆叠尝试拦截。每次尝试被分别结算，拥有之的玩家决定结算这些尝试的顺序。若不同敌方玩家的多堆叠均想要拦截，按照行动轮顺序结算拦截尝试。

限制：

- 一旦一个势力成功，没有其他势力可以尝试拦截（即使该势力是拦截中的势力的盟友）。
- 在现在含有行动势力的海军单位的地点的海军单位不能尝试

拦截。

- 不能尝试拦截进入一个含有一个或多个依然正常朝向的对拦截中的势力敌对的海军单位的目的地区。

拦截中的势力投掷两个骰子并在骰子总和上加上最好的在场的海军将领的战斗能力。大于等于9的修正后的结果代表成功。若成功，将拦截的海军单位放置到目的地区并竖直朝向。所有拦截成功的堆叠被整合为一个堆叠（并在海战中作为一个整体战斗，如以下步骤9）。

- 对拦截打出响应卡：**任何玩家都可以打出响应卡 海雾 来取消该成功的拦截投掷。该行动轮不能再进行进入该海域的拦截尝试。
- 实施避战：**若两个条件均被满足（这些条件确保行动势力在步骤2进入的海域没有在步骤4时发生拦截），在海域（而非港口）的敌方海军单位可以尝试避战：
 - 所有敌方海军单位正常朝向。
 - 所有行动势力海军单位竖直朝向。

按照行动轮顺序结算避战尝试。尝试避战的敌方势力指定一个其海军单位要尝试移动进入的相邻地点。若为相邻的港口，其必须被避战中的势力控制；若为相邻的海域，其不能含有与避战中的任何一个单位在交战中的势力的单位。所有该势力在该海域的海军单位必须一同避战。避战中的势力投掷两个骰子并在骰子总和上加上在场的海军将领的战斗能力。若修正后的投掷结果大于等于9，避战尝试成功。若成功，将单位放置到被选择的相邻地点。

- 对避战打出响应卡：**任何玩家都可以打出响应卡 海雾 来使避战行动成功。
- 旋转单位：**在所有的避战尝试完成后，将所有竖直朝向的单位旋转到正常朝向。
- 实施海战：**若行动势力和敌方势力的海军单位占据同一个海域或港口，在该地点会发生海战。行动势力以任何其愿意的顺序结算 海上移动 所导致的海战。若在该海域有超过一个敌方势力，行动势力选择首先与哪个战斗（结盟的地方堆叠不会组合）；在其失败一场战斗（并撤退）之前，其必须与敌方海军部队连续战斗，直到与所有敌方势力战斗一次。

派遣海军护航队流程

战舰可以被重新部署到大洋区来作为支持玩家在该大洋区的 拉克船队 和殖民地的护航队。战舰不通过标准的海上移动进入大洋区。而是，若若玩家至少探索了一个大洋区，其可以进行一个叫做 派遣海军护航队行动 的 海上移动 的特殊变种（ICP）。

- 宣布护航队移动：**行动势力宣布哪个在 主地图 上的其控制的海军单位将会移动并指定一个先前探索过的大洋区作为目的地。无论距离如何，目的大洋区可以是任何已经探索过的大洋区。
- 执行护航队移动：**行动势力将该单位放置在目的大洋区。无需 航行检定，也不会被拦截。

护航队还可以在 春季部署 时或者通过 建造海军护航队行动 (17.3) 移动到大洋区 (10)。

16.2 海战

海战因为进入被敌方海军单位占据的海域或港口的 海上移动 行动或因为成功拦截发生。每个涉及的势力加总其将投掷多少战斗骰并投掷并决定获得了多少命中。命中可能给对方造成伤亡。有最多命中一方是胜利者。战斗后，一方的单位必须撤退到一个相邻

位置。

海战流程：

- 进攻方加总骰子：**行动势力总被认为是海战的进攻方。进攻方加总其将投掷的骰子数量，如以下：
 - 每个海盗船提供1骰子。
 - 每个海军单位提供2骰子。
 - 在该海域或港口的其能力最高的海军将领的每点 战斗能力 提供1骰子。
- 防御方加总骰子：**进行拦截的势力或在 海上移动 行动开始时在目标位置有单位堆叠的势力总被认为是海战的防御方：
 - 每个海盗船提供1骰子。
 - 每个海军单位提供2骰子。
 - 在该海域或港口的其能力最高的海军将领的每点 战斗能力 提供1骰子。
 - 仅当该战斗在港口发生时作为防御方提供1骰子 (21.8 拉古萨)。
- 进攻方宣布战斗卡：**进攻方宣布任何其希望作为事件打出来影响战斗的 战斗卡。
- 防御方宣布战斗卡：**防御方宣布任何其希望作为事件打出来影响战斗的 战斗卡。
- 投掷骰子：**双方投掷其骰子。加总双方造成的命中数。每个“5”或“6”的投掷结果被认为是一个命中。
- 打出响应卡：**在看到透支结果后，任何玩家都可以打出相应卡 海军上将 来让一方尝试获得额外的命中。
- 宣布胜利者：**得到更多命中的一方被宣布为战斗的胜利者。在平局情况下，防御方被宣布为胜利者。
- 造成伤害：**每方因对方每造成2命中消灭1战舰。损失单位的势力选择哪些单位在游戏中被消灭。若对穆斯林玩家造成命中在对战舰结算后还剩余，每个剩余的命中消灭1海盗船。对失败一方的奇数命中消灭1额外战舰；对胜利一方的奇数命中被忽略。若双方都被完全消灭，投掷最多骰子的一方保留1单位。若双方都被消灭且双方投掷同样数量的骰子，防御方保留1单位。
- 某势力撤退：**若在港口发生战斗，进攻方撤回与该港口相连的没有敌方海军单位的海域。

注意：进攻方无论其胜利与否都撤退。

若在海域发生战斗，失败方撤退到一个其控制的相邻港口或一个相邻海域（没有敌方海军单位）。若没有这样的位置，海军单位被消灭。

- 放置单位到回合进度条上：**若被完全消灭的一方有一个或多个海军单位在场，将其放置在 回合进度条 的下回合处。同时也将所有在战斗中损失的海军单位放置到该处。在未来的回合，海军将领会重新进入游戏，而海军单位可以被重建 (8.1)。

16.3 海运

若势力在一个或多个相邻海域有战舰或海盗船，其可以进行一种穿越这些海域的陆军单位的特殊移动。这种特殊移动叫 海运，被认为 时移动编队经过平地 行动的一种特殊情况。

海运流程

1. **花费CP并移动：**行动势力在当前行动阶段必须留有至少2CP来花费。若如此，一个在港口的有小于等于5陆军单位（带上陆军将领）的编队可以移动到一个相邻的有行动势力控制的海军单位海域。炮兵和骑兵单位计入这五个单位的限制。本次移动花费1CP，被认为是一次移动编队经过平地行动。由海运移动的单位不能在海上被拦截。其他玩家可以打出响应卡**疾风骤雨**来打断海运。被围城的编队不能由海运移动。
2. **多海域运输：**然后行动势力移动该编队到相邻海域或港口，每次移动花费1CP。只要由海军单位在每个该海域且由足够的CP让该编队在行动轮结束前返回港口，其就被允许从一个海域移动到另一个。编队不能在海上结束行动轮。你必须在本行动轮之后时间里开始另一次海运之前结束当前海运。
3. **到达港口：**编队在移动到达与其进入的最后一个海域相邻的港口时结束其海上移动。该港口必须符合以下限制：
 - 该港口不能含有任何敌方海军单位。
 - 其必须是一个该势力能够使用陆地移动进入的地区（换言之，其不能是一个被一个既不是行动势力的盟友也不与其交战的势力控制的港口）。

将进入最后一个地区的移动当作一个移动行动。敌方单位可以尝试拦截、避战、撤入防御工事或留下并进行野战。

4. **海运与野战：**若行动势力在海运终点的港口地区的野战中失败了，所有被运输的单位被消灭，所有在场的陆军将领被俘虏。

到加那利群岛的特殊海运

卡斯蒂利亚可以进行一种允许4个卡斯蒂利亚陆军单位（加上任意将领）直接从一个控制的与加的斯湾海域相邻的本土港口到一个加那利群岛的卡斯蒂利亚控制的港口地区。该行动的花费为4CP，无需海军单位的存在来进行移动。

在一个西班牙行动轮末尾，不用使用资源延展该行动轮，一个卡斯蒂利亚将领可以从任何卡斯蒂利亚本土地区不花费CP移动到一个卡斯蒂利亚控制的加那利群岛港口地区。

16.4 在主地图上的海盗行动



若一个势力在一个海域有海军单位，其可以花费2CP进行**发起海盗**行动，以一个控制一个与该海域相邻的港口地区的敌方势力为目标。此外，若穆斯林势力在该海域有海盗船或法兰西有将领卡萨诺夫伴随战舰，即使两个势力不**交战**，其也可以对一个主要势力发起海盗行动。

主地图海盗行动流程

1. **宣布海盗行动：**行动势力宣布其在一个海域内的海军单位将发起海盗。其必须指定一个控制一个或多个连通到该海域的港口的主要势力为海盗的目标。除非是穆斯林在用海盗船发起海盗或法兰西有将领卡萨诺夫伴随战舰，行动势力和目标势力必须在交战中。每个玩家每回合在一个海域只能发起一次海盗；放置一个该玩家的海盗标记在该海域作为提醒。

例外：两个事件（**特莱姆森巴巴里海盗**和**阿尔及尔摄政国**）允许穆斯林玩家执行海盗行动，但是不在目标海域放置海盗标记。注意**阿尔及尔摄政国**事件还允许在已经有穆斯林海盗标记的海域进行海盗行动。在执行这两个事件时，一个海域只能选择一次。

使用海盗标记来执行这些每回合的海盗限制：每个海域每回合不能被超过两个玩家作为目标，且每个玩家每回合只能进行三次海盗行动（包含其所有主要势力，在所有的海域和大洋区；不包括上述例外里的不放置海盗标记的行动）。

2. **目标势力加总骰子：**目标势力加总其会在防御时投掷的骰子数量。其获得：
 - 目标势力在进行海盗的海域的每个海军单位提供2骰子（仅可能在穆斯林使用海盗船发起海盗或法兰西有将领卡萨诺夫伴随战舰时）。
 - 目标势力（或另一个与行动势力交战的势力）在与进行海盗的海域相邻的港口（没有瘟疫标记）或海域的每个海军单位（海盗船除外）提供1骰子。
 - 目标势力（或另一个与行动势力交战的势力）控制的每个与进行海盗的海域相邻的要塞提供1骰子。该要塞必须与进行海盗的海域相邻且不能在骚乱中或在被围城。

注意：要塞，而非设防地区提供骰子，所以关键地区不提供这些骰子）。

- 若由穆斯林发起海盗且有西班牙军事修会在与进行海盗的海域相邻的港口，增加1骰子。
3. **投掷反击海盗骰子：**目标势力投掷以上计算出的数量的骰子。每个"5"或"6"的投掷结果被认为是一个命中。命中有以下效果：
 - a) 首先，若穆斯林使用海盗船发起海盗，每个命中消灭1海盗船。
 - b) 若步骤(a)之后还有命中剩余，每2命中消灭行动势力的堆叠中的1战舰（被消灭的单位由行动势力选择）。
 - c) 若步骤(b)之后刚好剩余1命中，消灭1额外战舰（同样由行动势力选择）。
 4. **加总海盗骰：**若在步骤3之后行动势力在该海域还有一个或多个海军单位剩余（若目标为一个非敌方势力，则至少一艘海盗船），行动势力将为海盗行动投掷。该势力获得以下基础骰子：
 - **1骰子：**若在该海域只有行动势力的1海军单位或目标势力只有1港口连通该海域
 - **2骰子：**其他情况

行动势力然后加上在该海域的海军将领的**海盗**能力得到最终骰子数量。

5. **投掷海盗骰：**行动玩家投掷该数量的骰子。每个"5"或"6"的投掷结果被认为是一个命中。对每个命中，目标势力必须选择以下之一：
 - a) 消灭一个在或相邻目标海域的其控制的海军单位；
 - b) 允许行动势力从其手牌随机抽取并保留1卡牌（在下一个行动轮前不可以打出；若该玩家手牌里还有资源，见6.3）；
 - c) 奖励行动势力海盗1VP；
 - d) 若西班牙是目标势力且有一个**军事修会**的单位与进行海盗的海域相邻，从地图上移除一个西班牙**军事修会**单位。

如果目标玩家手牌里没有卡牌，不能奖励行动玩家抽取卡牌。目标玩家必须尝试并为每个命中奖励这三种奖励之一。若另一选项可用，不允许选择对行动玩家没有收益的奖励。若在同次海盗行动中获得了超过一个命中，目标势力必须尽可能平均地分配命中

到有效奖励上（即除非所有可能的奖励都选择了至少一次，不能选择一种奖励两次）。

限制：

- 若由海盗船发起海盗行动，在穆斯林玩家版的进度条上记录获得的VP（直到记录到12VP的最大值）。
- 若由战舰或克拉克船队获得海盗VP，每获得1VP在你的玩家版上放置1VP海盗标记。每个势力以此方式可以获得的最大值为6VP。穆斯林可以因其使用海盗船的海盗行动，在玩家版上获得这种方法记录之外的VP。

16.5 在探索地图上的海盗行动

若一个势力在一个另一个其他玩家有殖民地的大洋区有克拉克船队，其可以花费2CP以该殖民地为目标进行发起海盗行动。

探索地图海盗行动流程

- 宣布海盗行动：**行动势力宣布其在大洋区的克拉克船队对另一个玩家发起海盗行动。目标玩家必须控制一个与该大洋区相邻的殖民地。拥有该克拉克船队的玩家的势力之一不需要与被发起该海盗的目标玩家的势力之一交战。唯一的限制是若法兰西在与北非同盟交战，法兰西不能在探索地图上发起海盗行动（针对任何势力）。每个玩家每回合在一个大洋区只能发起一次海盗；放置一个该玩家的海盗标记在该大洋区作为提醒。使用海盗标记来执行这些每回合的海盗限制：每个大洋区每回合不能被超过两个玩家作为目标，且每个玩家每回合只能进行三次海盗行动（包含其所有主要势力，在所有的海域和大洋区）。
- 目标玩家加总骰子：**目标势力加总其会在防御时投掷的骰子数量：
 - 目标势力在该大洋区的每个有要塞标记的殖民地提供1骰子。
 - 每个在目标大洋区的战舰提供1骰子。
 - 作为防御方，增加2骰子。
- 投掷反击海盗骰子：**目标势力投掷以上计算出的数量的骰子。每个"5"或"6"的投掷结果被认为是一个命中。命中有以下效果：两个或更多的命中将海盗的克拉克船队移出游戏。若其在发起海盗时已经被损坏，一个命中也会消灭克拉克船队。若对一个未被损坏的克拉克船队造成命中，将其算子翻至受损面。
- 克拉克船队加总海盗骰：**若发起海盗的克拉克船队在步骤3之后留存在大洋区内，行动势力为海盗投掷。该玩家依以下获得骰子：
 - 克拉克船队的海盗(P)能力的数量的骰子。
 - 若发起海盗的克拉克船队受损或该大洋区仅有一个目标势力控制的殖民地，增加1骰子。
 - 若发起海盗的克拉克船队未受损且该大洋区有超过一个目标势力控制的殖民地，增加2骰子。
- 投掷海盗骰：**行动玩家投掷该数量的骰子。每个"5"或"6"的投掷结果被认为是一个命中。对每个命中，目标势力必须选择以下之一：
 - 消灭一个在或相邻目标大洋区的战舰。
 - 允许行动玩家从该大洋区的目标玩家的殖民地里随机抽取一个资源。若目标玩家因要塞在该大洋区的存在投掷

了至少一个骰子，拥有者在其被海盗的殖民地的资源里选择（而非受制于随机抽取）。

- 因海盗奖励行动势力1VP。放置一个海盗VP标记到相应的玩家版上来提醒没有玩家可以用战舰和/或克拉克船队获得超过6海盗VP。

如果目标玩家在该大洋区没有资源，不能奖励行动玩家抽取资源。目标玩家必须尝试并为每个命中奖励这三种奖励之一。若另一选项可用，不允许选择对行动玩家没有收益的奖励。若在同次海盗行动中获得了超过一个命中，目标势力必须尽可能平均地分配命中到有效奖励上（即除非所有可能的奖励都选择了至少一次，不能选择一种奖励两次）。

- 储藏战利品：**在步骤5获得的资源被放在海盗的克拉克船队的算子下方。未受损的克拉克船队可以运送两个资源；受损的克拉克船队仅能运送一个。若在步骤5获得资源之后（将其加入该克拉克船队之前的海盗行动中收获的资源），总数量超过了克拉克船队的储藏能力，拥有之的玩家选择哪些超出的资源被弃置。

- 可能的返乡：**克拉克船队现在可以选择立即返乡：

- 若选择此选项，将克拉克船队的资源加入玩家的仓库(18.8)并放置克拉克船队到回合进度条上来在未来回合使用。
- 若克拉克船队选择停留在大洋区，其必须等到未来的海盗尝试或冬季阶段来获得另一个返乡的机会（或者其可以使用海军移动从大洋区1移动到已建造克拉克船队框）。在后者情况下克拉克船队仅在携带资源的情况下移动到回合进度条，在其他情况下其留在该框中供未来使用。

16.6 探索未知之地、建立殖民地和制图

在探索时代的开端，《轭箭同衡》中的面临航行新海岸线和大洋水域的挑战，渐渐地在其深入未知的过程中绘制出了她们的地图。为了反应这一点，探索地图上的所有大洋区被认为是未探索的（未知之地），且当每个玩家令克拉克船队进入未探索的大洋区时需要通过未知之地来探索她们。此外，当你尝试通过危险航道时你必须在航行检定中存活。有更高的船员能力的克拉克船队有更高的成功进行这些投掷的机会。一个移动进入一个已经探索的大洋区的克拉克船队忽略未知之地投掷，但若其穿过了危险航道仍需要进行航行检定。当克拉克船队进入大洋区时依照以下所列出的流程：

海洋移动流程

- 检查危险航道：**若克拉克船队移动穿过一个危险航道箭头，其必须在每个其所穿越的箭头的航行检定中存活。为每个这样的箭头重复步骤2。
例外：若一个玩家控制大于等于5个加那利岛屿，其忽略在大洋区1和大洋区A（任意方向）之间航行的克拉克船队的航行检定。
- 航行检定：**投掷两个骰子并加上克拉克船队的船员能力和表格下所列的可用修正。使用修正后的投掷结果，在航行表上找到结果。

航行（加上克拉克船队的"C"数值）

投掷2D6	结果
2-5	沉没
6-7	受损

≥8

无效

**修正：**+1 若你受益于海事科技事件。+2 在冬季克拉克船队返回已建造克拉克船队框。+1 在冬季若有两个你的克拉克船队待在一个大洋区内。

若克拉克船队受损，将其翻至受~~损~~面。若其已经受损，克拉克帆船沉没。将克拉克船队移除至回合进度条；其可以在将来的回合中被重建。

3. **未知之地检定：**若克拉克船队未被所需要的航行检定沉没，但航行进入了其玩家未探索过的大洋区，其必须通过未知之地探索检定。投掷两个骰子并加上克拉克船队的船员能力和表格下所列的可用修正。使用修正后的投掷结果，在未知之地地表上找到结果。

未知之地探索（加上克拉克船队的"C"数值）

投掷2D6	结果
2-5	沉没*
6-8	受损。克拉克船队不进入目标大洋区。
9-10	成功探索。
≥11	成功探索。获得1制图VP。

**修正：**+1 若你受益于航海科技事件。+1 若为穆斯林克拉克船队航行到大洋区1、2、3、A或B，并且穆斯林控制休达，或在打出事件哈桑夺取萨阿拉之前控制过直布罗陀。* 若玩家此回合中打出了训练有素的领航员，结果=无效。

4. **结算未知之地结果：**若沉没或受损的结果出现，结算如同步骤2所列出的效果。若受损结果未使克拉克船队沉没，其返回其开始移动的大洋区。若克拉克船队获得成功探索的结果，将其前进到该大洋区并在该大洋区放置一个该势力的控制标记来标记该大洋区已经被该玩家探索。

注意：若穆斯林玩家进行了探索，使用北非控制标记

若获得相应结果，且该大洋区还有可用标记，放置1VP制图标记到玩家版上。

若一个玩家从相同的大洋区移动多个克拉克船队到一个相邻且未被探索的大洋区，拥有者决定哪个克拉克船队依照未知之地表投掷。若成功，成功的克拉克船队同其他的克拉克船队立刻移动进入刚探索的大洋区。但是，若未成功，其他的克拉克船队必须留在其原本的大洋区直到一次新的海上移动被执行。注意航行检定与此不想管；每个克拉克船队在穿越危险航道时必须进行其独自の航行检定。

制图

如果一个玩家成功探索了一个大洋区，但是没有获得制图1VP标记，那么如果还有可用的VP标记，可以在接下来尝试获取它。若想要如此，该玩家需要使用在该大洋区的一个克拉克船队的海军移动，不移动而是用来参照制图表投掷一次。按照下表投掷并使用所对应的修正：

制图（加上克拉克船队的"C"数值）

投掷2D6	结果
2-5	沉没*
6-10	无效

修正：+1 若你受益于航海科技事件。+1 若为穆斯林克拉克船队航行到大洋区1、2、3、A或B，并且穆斯林控制休达，或在打出事件哈桑夺取萨阿拉之前控制过直布罗陀。+1 若玩家正在打出海犬事件。

+1 如果你有海军护航战舰。

* 结果=无效，如果玩家在本回合打出有经验的领航员事件。

建立殖民地

在有空的探索地图地区的大洋区的克拉克船队可以通过玩家的海上移动行动移动进入该空地区并建立殖民地。行动玩家移动该克拉克船队到回合进度条上（在之后的回合重新进入游戏）并放置一个其颜色的殖民地算子到该探索地图地区。（该克拉克船队已经解除装备用于建造该殖民地初始的围桩）。从供应堆抽取一个海运资源并同时放置其（朝下）到该地区（行动玩家可以在任何时候查看其殖民地的资源）。

限制：

- 每个行动轮在每个大洋区内最多能建立一个殖民地。
- 只有你的玩家的算子堆中仍有额外的殖民地算子时才能建立殖民地。一旦被建立，殖民地不能在游戏之后的时间里移动，尽管因为事件其可能偶然被损失。
- 大洋区1和2各包含一个为葡萄牙颜色而非灰色的地区。这些地区是专为葡萄牙殖民地保留的；其他玩家仅能在殖民地投降或不宣而战事件被针对葡萄牙的这些地区之一的殖民地打出时控制之。当葡萄牙玩家在一个有空的葡萄牙保留地区的大洋区建立殖民地时，其必须在灰色的之前选择之（但记住回合1和2的限制）。

16.7 特殊探索事件

三个特殊事件卡控制探索地图发现的节奏，如以下部分所述。

海外航行

在强制事件海外航行被打出之前，在探索地图上，克拉克船队不能进入新世界（大洋区A、B、7和8）或印度洋（大洋区4、5和6）。注意这些边界在地图上备用红线标示来提醒玩家其在该事件发生之前不能被穿过。葡萄牙和西班牙的移动还会受到和约和/或托德西利亚斯条约(20.8)的限制。当海外航行事件被打出时，将克里斯托弗·哥伦布的克拉克船队加入到大洋区1，将瓦斯科·达·伽马的克拉克船队加入到大洋区3。若在该事件被打出时，西班牙和葡萄牙玩家分别还未探索大洋区1和3，将这些克拉克船队放置到离其所该进入的位置最近的大洋区（若大洋区1未被探索，则放置到已建造克拉克船队框）。这些特殊的克拉克船队不计入常规的每玩家在探索地图上有2个克拉克船队的限制。瓦斯科·达·伽马和哥伦布的克拉克船队仅可通过海外航行事件进入游戏。若其被解除装备来建造殖民地或沉没，将其从游戏中移除。这两个克拉克船队在任何时候都不能被登船与俘获响应卡俘虏。

哥伦布的克拉克船队：



克里斯托弗·哥伦布的克拉克船队享受如下特殊性质：

- 在哥伦布船队第一次尝试探索大洋区A时，将需要进行的航行检定次数由二降为一。（西班牙对五个加那利岛屿的控制会将其降为零。）仍需要如往常一样进行未知之地投掷。



- 若西班牙使用哥伦布的克拉克船队成为第一个在大洋区7建立殖民地的玩家，西班牙获得2VP。给予其海外航行标志（代表哥伦布到达了新世界）。若首次建立被另一玩家达成或被西班牙用另一克拉克船队达成，其将获得1VP海外航行。

瓦斯科·达·伽马的克拉克船队：



瓦斯科·达·伽马的克拉克船队享受如下特殊性质：

- 在瓦斯科·达·伽马船队第一次尝试探索大洋区4时，完全不需要进行任何航行检定。但仍如往常一样需要未知之地投掷。



- 若葡萄牙使用瓦斯科·达·伽马的克拉克船队成为第一个在大洋区5建立殖民地的玩家，葡萄牙获得2VP。给予其海外航行标志（代表瓦斯科·达·伽马到达了印度）。若首次建立被另一玩家达成或被葡萄牙用另一克拉克船队达成，其将获得1VP海外航行。

克里斯托弗·哥伦布发现新世界

瓦斯科·达·伽马抵达印度

事件克里斯托弗·哥伦布发现新世界和瓦斯科·达·伽马·抵达印度允许西班牙或葡萄牙，无论其当时到这些目标的进度为何，获得完整的2海外航行VP。若要打出这两个事件之一，你必须有一个克拉克船队在地图上或在已建造克拉克船队框中，并且目标大洋区有一个可放置殖民地的空地区。两个事件都可以在打出强制事件海外航行之前打出。

结算这些事件时尽可能多地执行这些步骤：

- 若西班牙或葡萄牙尚未获得对应的2VP标记，将其立刻奖励给之。若其已经获得1VP的标记，将其翻至2VP面。
- 直接将一个克拉克船队移动到目标大洋区。若该大洋区未被探索，立刻进行未知之地探索投掷并将任何小于9的结果认定为9。如往常一样移除该克拉克船队来建立殖民地。
- 在响应的大洋区放置一个该事件的标记来表示该势力从该大洋区返乡的所有资源获得+1骰子投掷修正。

16.8 塞维利亚，内河港口

作为一个内陆港，塞维利亚有如下所述的特殊性质：

- 海上移动限制：**除非该势力控制赫雷斯或与允许你通过的控制赫雷斯的势力结盟，没有海军单位能够从加的斯湾海域移动到塞维利亚（或反之）。
- 海运：**若该势力控制赫雷斯或与允许你通过的控制赫雷斯的势力结盟，进行通过加的斯湾的海运的势力可以直接花费仅1CP从塞维利亚移动到加的斯湾（或反之）。
- 攻城：**若被围城的单位控制赫雷斯，不能对塞维利亚进行攻城。（例外：若攻城的势力打出事件卡变节，仍可进行攻城）。

- 攻城：**若在塞维利亚被围城的势力在该地区有战舰，为了达成从加的斯湾的海军封锁的要求，进攻方必须同时控制赫雷斯（或一个允许你攻城的控制之的势力结盟）。
- 海盗：**只有在对塞维利亚发起海盗的势力控制赫雷斯，或者控制赫雷斯的势力允许其通过赫雷斯尝试海盗时，塞维利亚才能作为海盗尝试的目标。

17.建造

有一些行动允许势力建造新的陆军单位、海军单位、克拉克船队或要塞。新的单位必须在你当前控制的你的势力的本土地区之一建造。（例外：卡牌民兵雇佣军、意外增援和一些势力卡允许单位在非本土友方地区或有你的部队的非友方地区被建造。）此外，派遣护航队行动允许海军单位被建造并直接放置在大洋区中。单位永远不能被在有骚乱或瘟疫标记的地区建造。

17.1 部队供应堆

游戏中为每个势力提供的算子是故意的限制，以翻译该时期这些势力的总人力。超出可用算子的单位永远不能被建造。玩家可以在任何时候交换不同面额的算子来方便新的建造。（示例：若玩家用完了其“1”算子，其可以在一个有3单位的地区建造来用一个“4”算子来替换该单位。）因为穆斯林玩家的海军单位是双面的，穆斯林玩家应该认真考虑其想要建造哪种海军单位（战舰或海盗船）。

17.2 陆军单位



陆军单位只能在未被敌方单位占据的任意友好的本土地区被建造。仅有的例外是：

a) 摩尔人是仅能被摩尔起义事件(20.1)的打出招募的奈斯尔正规军。



b) 圣地亚哥和卡拉特拉瓦军事修会是仅能被枢机主教西斯内罗斯强制事件(20.2)的打出招募的西班牙正规军。

法兰西和葡萄牙可以在进行中的国外战争卡上建造部队(20.9)。



奈斯尔



北非



葡萄牙



小贝尔特兰党



卡斯蒂利亚



阿拉贡



法兰西



加泰罗尼亚

正规军：所有势力可以花费2CP执行招募常备步兵行动。每进行一次该行动在地图上加入1正规军单位。



民兵：所有势力可以花费1CP执行招募征召步兵行动。每进行一次该行动在地图上加入一个民兵单位。关切单位在考虑到花费的情况下视为。



攻城炮兵：阿拉贡和法兰西可以花费3CP执行**组建炮兵**行动。每进行一次该行动在地图上加入1攻城炮兵单位。



奈斯尔



北非



葡萄牙



小贝尔特兰党



卡斯蒂利亚



阿拉贡



法兰西



加泰罗尼亚

骑兵：所有主要势力可以花费3CP进行**招募骑兵**行动。每进行一次该行动在地图上加入1骑兵单位。奈斯尔势力（而非北非同盟）的花费为2CP。

17.3 海军单位

陆军单位可以在未被敌方单位占据的任意友好的本土港口被建造。在战斗或攻城战中损失的海军单位不能在其被消灭的回合里被重建。当海军单位损失时将其放置在**回合进度条**上的下回合处。在**抽牌阶段**(8.1)这些被消灭的海军单位回到该势力可建造的单位的供应堆。



战舰：所有势力可以花费2CP执行**建造战舰**行动。每进行一次该行动在地图上的任何本土港口加入1战舰。



海盗船：（仅）穆斯林玩家可以花费1CP执行**建造海盗船**行动。每进行一次该行动在地图上加入1海盗船。

海军护航战舰：已经探索了一个大洋区的势力可以花费1CP执行**建造海军护航队**行动来在任何已探索的大洋区建造战舰。在执行该行动时无需投掷航海骰子。

17.4 克拉克船队



自回合3起，所有势力可以花费2CP执行**建造克拉克船队**行动。从你的部队供应堆中随机抽取一个克拉克船队算子并将其以未受损（正）面放置到地图上的已建造克拉克船队框中。

限制：

- 葡萄牙被允许在回合1建造两个克拉克船队，在回合2建造另外两个克拉克船队。葡萄牙是回合3之前仅能建造克拉克船队的势力。若已经打出**萨格里什学校**，**航海者恩里克**事件，每回合建造限制增加至3克拉克船队。
- 同个势力在探索地图上仅能有最多2克拉克船队。例外：哥伦布或瓦斯科·达·伽马的克拉克船队因海外航行事件进入游戏。这些特殊的克拉克船队不计入该限制。
- 一个玩家可以建造在已建造克拉克船队框的克拉克船队的数量没有限制。
- 若你在探索地图上有2克拉克船队，你不能将另一个从已建造克拉克船队框移动到地图（大洋区1）上，除非你自愿将

你的另一个克拉克船队移出地图。

- 当克拉克船队因任何原因移出地图，将其放置在**回合进度条**的下回合处。在**抽牌阶段**(8.1)这些被消灭的克拉克船队单位回到该势力可建造的克拉克船队单位供应堆。

17.5 要塞



在玩家版上有可用的要塞标记的玩家可以花费2CP执行**建造要塞**（殖民地）行动或3CP执行**建造要塞**（主地图）行动。要塞可以被建造在**主地图**上未被敌方单位占据，不存在要塞标记（且没有骚乱或瘟疫标记）的普通本土地区上。要塞可以被建造在**探索地图**上行动势力创建的没有要塞标记的殖民地上。在任何情况下，从你的玩家版上移动一个要塞标记并将其放置在要设防的殖民地或地区上。

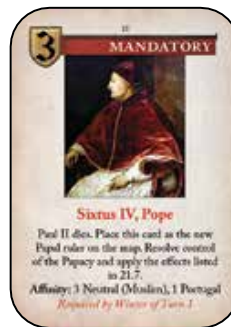
18. 冬季

每回合的第五阶段是冬季阶段，在行动阶段的最后一个行动轮之后立即开始。在该阶段，所有玩家按顺序完成一下行动：

- 若在其“截止日期”之前未发生，结算特定的**强制事件**(18.1)
- 检查**军事修会**反击海盗活动和奈斯尔丢失本土地区 (18.2)
- 弃置未使用的资源(18.3)
- 移除租借海军单位标记(18.4)
- 陆军单位返乡，**瘟疫**检定和民兵解散(18.5)
- 放置**补员**和**摩尔起义**效果(18.6)
- 克拉克船队和海军单位返回(18.7)
- 海运资源、商队资源返回，法兰西、梅斯塔荣誉会和拉古萨贸易(18.8)
- 移除主要势力结盟标记和海域与大洋区上的海盗标记(18.9)
- 重置该回合结算的次要势力外交状态到初始等级(18.10)

冬季阶段的所有这些行动可以被所有玩家同时进行来加速游戏。

18.1 强制事件



以下事件必须在特定的“截止日期”前发生。若在所标示的回合的冬季阶段，该事件还未触发，此时以所示顺序结算这些事件。从牌堆中取出这些卡牌，并将其从游戏中移除，就像是势力打出了一样。忽略这样的卡牌在正常情况下在**行动阶段**打出时会给予的3CP。

回合1：

教宗思道四世(#15)

回合2：

哈桑夺取萨阿拉(#22)

法兰西国王查理八世(#18)

葡萄牙国王若昂二世(#20)

回合3:

教宗意诺增爵八世(#27)

“勇者”夺取权力(#26)

埃塔普勒条约(#30)

回合4:

教宗亚历山大六世(#32)

葡萄牙国王曼努埃尔一世(#35)

那不勒斯的费兰特过世(#34)

海外航行(#28)

回合5:

伊莎贝拉死亡，卡斯蒂利亚王冠分裂(#38)

格拉纳达埃米尔布阿卜杜勒 (#25)，检查打出条件

法兰西国王路易十二(#40)

阿尔及尔摄政国(#33)

回合6

教宗儒略二世(#39)

格拉纳达埃米尔布阿卜杜勒 (#25)，若回合5打出条件未满足

枢机主教西斯内罗斯摄政(#37)

18.2 军事修会反击海盗

奈斯尔丢失本土地区



西班牙玩家投掷等于其控制下列地区中有至少一个军事修会单位的数量的骰子：巴迪斯、梅利利亚、奥兰、贝贾亚和阿尔及尔。每个“5”或“6”是一个减少穆斯林玩家的海盗船VP进度条1格（但不小于0）的命中。



接下来，若西班牙与奈斯尔王国在交战，检查是否有任何奈斯尔本土地区被西班牙控制，其将失去作为纳斯里得本土地区的性质(20.1)。在每个这样的地区，移除特殊的控制标记并放置一个西班牙的。

18.3 弃置未使用的资源

弃置所有仍留在玩家的仓库的（其未能在行动阶段花费的）资源。

18.4 租借海军单位标记

从海军单位上移除所有的租借标记。这些舰队会按照以下18.7步骤回到拥有之的势力控制的港口，而非租借之的势力控制的港口。若有战舰或克拉克船队被对方俘获，其仍被俘获之的势力所拥有。

18.5 陆军单位返回

接下来，陆军单位返回设防地区（尽管在瘟疫地区的单位和民兵会先被损失）。

检查瘟疫致死



- 检查你在每个有瘟疫标志的地区的陆军和海军单位（但非将领）数量。投掷该数量的骰子。对于每个“1”的投掷结果，消灭一个该地区你选择的单位。

- 然后为该地区的每个将领投掷一个骰子。若你投掷到“1”，将领病情严重并被撤入隔离。放置该将领到回合进度条上，在下次回合回归（如8.1所述）。若因为强制事件的效果，将领因瘟疫死亡并被另一个替代，代替之的将领不受瘟疫影响且在该事件正常进入游戏。

- 现在从版图上移除所有瘟疫标记。

解散民兵

现在每个势力检查是否有民兵单位被解散。在加那利群岛、国外战争卡、有将领的编队和在本土关键地区的民兵永远不会被解散。数你控制的不符合这些条件的民兵的数量并投掷该数量的骰子。对每个“1”的投掷结果，你的一个（你选择的）可选的民兵单位被从地图上移出并返回你的部队供应堆。

陆军单位返乡

在非设防地区或在未被其主要势力控制的设防地区的陆军单位必须返回一个其势力控制的设防地区（除本土关键地区外的每个地区有4个单位的限制）。已经在其势力控制的非本土关键地区的设防地区的陆军单位可以选择返回本土关键地区。已经在本土关键地区的单位是唯一在此阶段被禁止移动的单位（其他陆军单位在此时至少有移动的选项）。有四个例外：

- 在每个控制的战略地区可以保留一个陆军单位，即使其未设防。
- 若愿意，在加那利群岛的陆军单位可以留在原地，甚至在未控制的地区。
- 在强制事件那不勒斯的费兰特过世发生后，多余的陆军单位可以留在阿泰拉和拉奎拉(21.7)。
- 在打出强制事件奥斯曼夺取奥特朗托后，多余的陆军单位可以留在奥特朗托(20.2)。

损耗

陆军单位按照以下列举的流程移动。在同两个地区间移动的所有陆军单位作为一个堆叠移动。检查一条可通过的从堆叠的当前位置由任意长度的相邻的地区和海域到其目的地的路径。为了避免因损耗失去单位，路径上的所有地区（除了路径起点地区）必须：

- 被友方控制
- 没有骚乱

注意不同于结算通信线(12.1)，在此时不考虑敌方单位。此外，追踪的路径可以经过任意数量没有友方海军单位在该海域的海域。因为在冬季阶段的18.9步骤前盟约依旧有效，陆军单位可以追踪一条通过结盟势力控制的地区的路径。若不存在这样的路径，该堆叠遭受损耗，损失其一半的单位（向上取整）。拥有之的玩家选择哪些单位因损耗损失。

陆军单位返乡流程

每个势力按照以下步骤执行，检查其所有陆军单位的状态。该流程可以被所有势力同时执行。

- 检查堆叠限制：**检查所有在其势力控制的设防地区（本土关键地区除外）堆叠的陆军单位。对每个由超过4单位的这样的设防地区，该势力必须将超出的单位返回到一个控制的本土关键地区（次要势力单位可选择返回其次要势力本土地区）。

区)。炮兵和骑兵单位计入这一四单位上限。若愿意,即使没有超出堆叠,其他在这些地区的陆军单位也可以选择返回一个本土关键地区(或次要势力单位返回次要势力关键地区)。若堆叠必须经过或回到一个在骚乱中或不在友方控制下的地区,其必须进行损耗(以上)。

2. **单位返回:** 现在检查所有在未设防地区的和在未被其主要势力控制的设防地区的陆军单位。(记住每个战略地区可以保留1单位。)这些单位必须选择其一:

- 回到一个本土关键地区(或次要地区单位返回次要势力关键地区);
- 回到最近的该势力控制的设防地区(但不会在该地区放置超过4陆军单位)。在计算最近的地区时只使用到目的地的直接路径,不考虑哪个势力控制这些涉及的地区。

在此时玩家可以拆分一个堆叠,选择移动一些单位到最近的设防地区,剩余的回到本土关键地区(或次要势力关键地区)。若超过一个设防地区最近(换言之其到堆叠的当前位置等距),玩家可以把单位分别移动进这些地区,只要不超过4陆军单位的限制。若堆叠必须经过或回到一个在骚乱中或不在友方控制下的地区,其必须进行损耗(以上)。

3. **陆军将领返回:** 若在此流程中一个有陆军将领的地区被撤空,该陆军将领必须要么伴随其中一个在整个冬季移动中离开该地区的陆军单位要么回到一个控制的本土关键地区。将领不会经受损耗。此外,如果其单独返回,其可以回到一个控制的本土关键地区,无论是否能够追踪到通信线。

关于该流程的规则有六点例外:

1. **敌方控制的关键地区:** 若一个势力的本土关键地区当前被敌方势力控制,其陆军单位不能回到该关键地区。若一个势力没有本土关键地区,其正常情况下本应该返回本土关键地区的所有单位将被消灭。
2. **西班牙单位:** 西班牙玩家控制2势力,阿拉贡和卡斯蒂利亚。每个势力的单位必须回到其自己的本土地区。但是,有3例外:
 - a) 卡斯蒂利亚单位可以返回在西西里岛和萨丁岛,如同卡斯蒂利亚本土地区一样。
 - b) 返乡时作为天主教徒费尔南多或大将军贡萨洛的编队的一部分的两个势力的单位可以在另一个势力的本土地区过冬。
 - c) 两个势力的单位可以在西班牙玩家控制的非两个势力之一的本土地区的设防或战略地区过冬。
3. **穆斯林单位:** 穆斯林玩家控制三个国家,其中两个(伯伯尔人和非斯苏丹国)是分享一个部队单位供应堆一个势力(北非同盟),尽管其地区在地图上的颜色不同。北非单位可以回到任何北非控制的地区。奈斯尔单位必须回到奈斯尔控制的地区。在有奈斯尔将领的编队的北非单位可以回到一个奈斯尔控制地区。
4. **法兰西和加泰罗尼亚亲王国单位:** 法兰西单位可以回到在加泰罗尼亚亲王国的加泰罗尼亚控制的设防地区,但回到巴塞罗那的法兰西单位不能超过一个合法编队。加泰罗尼亚单位不能回到一个法兰西本土地区,除非在安茹将领的编队中。若以下阿拉贡本土地区有法兰西控制标记且设防,加泰罗尼亚单位可以回到那里:赫罗纳、帕拉莫斯或塔拉戈纳。加泰罗尼亚单位可以回到有法兰西控制标记的在鲁西永的地区。加泰罗尼亚和法兰西单位可以在加泰罗尼亚或阿拉贡的控制的本土战略地区过冬。

5. **葡萄牙和小贝尔特兰党单位:** 葡萄牙单位可以回到小贝尔特兰党的设防本土地区。对于小贝尔特兰党本土关键地区,葡萄牙单位不能超过一个合法编队。小贝尔特兰党单位不能回到任何葡萄牙控制的地区。葡萄牙单位可以在小贝尔特兰党控制的战略地区过冬。一旦阿尔卡索瓦什和约被签署,葡萄牙单位不再能回到小贝尔特兰党控制的地区,因为其不再是盟友。

6. **奥特朗托、拉奎拉和阿泰拉:** 意大利半岛南端的这三个地区标有一个小的有颜色的方形,这提醒玩家其冬季阶段的能力。如果已经打出强制事件**奥斯曼夺取奥特朗托**,一个北非编队可以在奥特朗托过冬,规模由在该地区的一个将领的统率值决定。如果已经打出强制事件**那不勒斯的费兰特之死**,一个法兰西编队可以在拉奎拉过冬,规模由在该地区的一个将领的统率值决定。如果已经打出强制事件**那不勒斯的费兰特之死**,一个西班牙编队可以在阿泰拉过冬,规模由在该地区的一个将领的统率值决定。如果相应的事件已经发生,但是没有将领在该地区,则至多四个相应的陆军单位可以在此过冬。

18.6 补员与摩尔起义

每个主要势力(包括加泰罗尼亚亲王国和小贝尔特兰党)在其选择的控制的且不在骚乱中的本土关键地区加入1正规军。记住北非同盟获得的正规军可以被放置在非斯的或进入游戏的伯伯尔人的本土设防地区。**例外:**

- 奈斯尔王国可以选择获得骑兵而非正规军。
- 在**阿尔及尔摄政国**事件打出前,如果杰尔巴海盜船在之前的回合沉没,控制突尼斯的**主要势力**获得之。
- 若北非同盟控制阿尔及尔,**阿尔及尔摄政国**事件被打出,且有可被建造的海盜船,其同时在该地区获得一个海盜船。
- 投降的主要势力,除了小贝尔特兰党、加泰罗尼亚亲王国和奈斯尔王国,在一个其选择的控制的符合冬季堆叠条件的设防或战略地区获得1**民兵**(而非1正规军)。

若有摩尔正规军单位或**摩尔起义**标记在游戏中,穆斯林执行**摩尔起义**的效果(20.1)。

18.7 克拉克船队和海军单位返回

克拉克船队返回

探索地图上的克拉克船队回到其势力的殖民地或已建造克拉克船队框——或其可以承担留在海上的危险。

- 若其离克拉克船队当前的大洋区最近且在两个海域间没有航行箭头,你可以将克拉克船队返回到你自己的殖民地。一个殖民地最多可以保留1克拉克船队。
- 你可以主动将载有或不载有资源的克拉克船队直接返回到已建造克拉克船队框。为该克拉克船队投掷航海检定,该投掷有+2修正。若克拉克船队没有资源,放置之到已建造克拉克船队框。若克拉克船队有至少一个资源,资源去到玩家的仓库,放置之到回合进度条上。
- 若克拉克船队选择留在其当前大洋区,其必须立刻通过一次航行检定。若该克拉克船队属于同势力尝试留在该大洋区的至少一组2克拉克船队,这次检定有+1修正。每个克拉克船队必须分别投掷。**例外:**在海外航行事件被打出的回合,若瓦斯科·达·伽马的和克里斯托弗·哥伦布的克拉克船队决定留在其大洋区,其不进行航行检定。

海军单位返回

主地图上的海军单位必须被放置到其主要势力的最近的控制的港口中。控制的次要势力的战舰可以选择回到最近的该次要势力的本土港口，只要该地被其主要势力盟友控制。若超过一个港口距离相同，拥有之的玩家选择这些等距港口中的任意一个（若原意可以将一个堆叠放开到几个港口）。返乡的海军单位在此时不能被拦截，若移动经过敌方单位不进行海战，不遭受任何损耗，且可以回到一个在此阶段开始时被围攻的港口。在海域的海军将领必须随在此阶段开始时与其在同一海域的单位之一返回港口。记住除非你控制直布罗陀海峡的三地区之一，与控制之的势力结盟，或控制之的势力之一允许你通过，你不能从阿尔沃兰海穿越到加的斯湾（或反之）。如果没有可用的港口来让战舰返回，其被消灭。

在探索地图上作为护航队的战舰必须选择以下之一：

- 留在该大洋区。
- 尝试返回一个主地图上的控制的本土港口。返回战舰需要进行一次有+3修正的航行检定并结算这些结果：

无效：战舰抵达目的地。

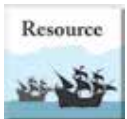
受损：移动被阻挡；单位留在该大洋区。

沉没：消灭该战舰。

记住，在春季部署的海军护航环节(10.0)你可以无需航行检定移动一个战舰。

18.8 资源返回与国外贸易

海运资源返回



通过按照资源回归表投掷来结算被放置在殖民地的资源是否返回其拥有者的仓库。每个玩家为每个其在殖民地里至少拥有一个海运资源的大洋区进行一次投掷。根据你的舰队是否受到劫掠(以下海运资源的劫掠)，你必须选择相应的栏。在投掷结果上加上以下修正（全部可叠加）：

- 若你在该海域有一个海军护航战舰+2
- 若你有海事技术事件效益+1
- 若在大洋区5，你是葡萄牙，且瓦斯科·达·伽马已经到达印度+1
- 若在大洋区7，你是西班牙，且克里斯托弗·哥伦布发现新世界+1

资源返回表

投掷2D6	不受劫掠返回	受劫掠返回	商队被阻挡
2-4	全部损失	全部损失	损失
5-6	1抵达 1损失 1保留	1劫掠 1保留 1抵达	保留
7-8	1抵达 1保留 1损失	1劫掠 1抵达 1保留	劫掠
≥9	全部抵达	全部抵达	损失或保留 穆斯林玩家选择

结果：

损失 拥有者资源损失。将其放置到回合进度条上，在下回合回到游戏。

抵达 将资源加入到拥有者的仓库。

保留 资源留在当前殖民地。

劫掠 将一个从该大洋区的那些中随机选择的资源加入到进行劫掠的玩家的仓库。

如果海运资源的结果为5-6或7-8，一个一个地结算结果。若在一个大洋区少于三个海运资源，按照以上列出的顺序（从上到下）结算结果。

示例：在一个受到劫掠的大洋区有两个海运资源。在修正后得到一个5的投掷结果。一个资源被劫掠，另一个留在其殖民地。

被劫掠的资源随机选择总是首先结算。然后该玩家结算其他要回归的资源的状态。若该玩家在结算中的大洋区控制一个要塞，其可以在该大洋区存在的之中自由选择哪些资源抵达、保留或损失。若其没有要塞，在该大洋区存在的资源中结算每个结果时随机抽取。

海运资源的劫掠

若一个势力控制控制从阿加迪尔到丹吉尔间大于等于5个非洲海岸的港口（在此情况下安法被算作2港口），其必须尝试劫掠来自其他玩家在大洋区1到6的殖民地的资源。若任何势力符合该条件，从这些大洋区返回的海运资源依照返回时受劫掠这一栏投掷。

注意：

- 若西班牙玩家控制所有的加那利岛屿，其不受劫掠。
- 劫掠海运资源时强制的，且目标势力与进行劫掠的势力是否与其交战、结盟或和平无关。
- 已经打出训练有素的领航员事件的玩家在该回合不受劫掠。

商队资源返回



检查商队是否抵达其目的地。商队要么成功到达目的地（允许穆斯林玩家将资源加入其仓库），要么被阻挡并允许一个干涉的玩家依照资源回归表的商队被阻挡栏投掷。对于从非斯和马拉喀什出发的商队，该特定关键地区必须被穆斯林控制（若是在行动阶段资源返回，且不被围城）且能追踪一条从该关键地区经过控制的地区到达一个大西洋本土港口（从丹吉尔到阿加迪尔）的路径。从特莱姆森出发的伯伯尔商队以同样方式结算，但所追踪的路径要到一个伯伯尔港口地区。这些路径所包含的地区必须各自独立，在任何点没有与其他商队路径重叠。若从非斯或马拉喀什出发的商队到其目的地的路径被阻挡，葡萄牙玩家依照商队被阻挡栏投掷并结算结果。若伯伯尔商队不能到达其目的地，西班牙玩家依照商队被阻挡栏投掷并结算结果。

法兰西贸易、梅斯塔荣誉会贸易和拉古萨贸易

法兰西地中海：法兰西现在检查其在地中海的贸易是否成功。依照下表，控制威尼斯、热那亚和佛罗伦萨增加成功率。投掷两个骰子，将任何获得的资源立刻加入其仓库：

法兰西地中海贸易表	+1控制热那亚 +1控制佛罗伦萨 +2控制威尼斯
投掷2D6	结果
2-7	无效
8-11	1海运资源
≥12	2海运资源

法兰西北海：法兰西然后检查其在北海与汉萨同盟城市的贸易是否成功。一旦埃塔普勒条约被签署，法兰西可以从法兰西在贸易改善中的投资中受益。法兰西从每个你在北海贸易框中的贸易改

善标志中获得一个+1投掷结果修正（最大值+4），如下表所示。

投掷两个骰子且将接收的资源立即加入你的仓库：

法兰西 北海 贸易表	+1每个你在北海贸易框中的 贸易改善标志， 在签署埃塔普勒条约后
投掷2D6	结果
2-9	无效
10-11	1海运资源
≥12	2海运资源

梅斯塔荣誉会：西班牙现在检查其梅斯塔荣誉会贸易的结果。每个西班牙控制的在坎塔布里亚海的，西班牙玩家能从梅斯塔荣誉会标志追踪通信线的港口（该通信线不能通过另一个坎塔布里亚海港口）提供西班牙玩家+1骰子投掷修正。若对布列塔尼的国外战争在生效中，其依照此表投掷两次。投掷两个骰子且将接收的资源立即加入你的仓库：

梅斯塔 荣誉会 贸易表	+1每个坎塔布里亚海港口 有到梅斯塔荣誉会标志的通信线 不通过其他坎塔布里亚海港口
投掷2D6	结果
2-9	无效
10-11	1海运资源
≥12	2海运资源

拉古萨：控制拉古萨的主要势力投掷一个骰子并参照下表。对每个在拉古萨的港口的战舰，其获得+1修正（最大值+2）。

拉古萨 贸易表	+1每个在拉古萨的战舰 (最大值+2)
投掷1D6	结果
1-4	无效
5	1海运资源
≥6	2海运资源

揭露资源

当所有玩家在仓库里获得了其应得的资源后，按照行动轮顺序每个玩家

1. 揭露所有所获得的VP资源并将其放到玩家版的对应位置。在VP进度条上更新玩家的标记。
2. 将奖励CP的资源放到仓库里，在下一回合花费。
3. 将奖励抽牌的资源放置到回合进度条上，在相应玩家版上的统治者上放置+1卡牌标记；在下一回合的抽牌阶段获得额外抽牌。
4. 将奖励的免费单位的资源放置到回合进度条上；将相应的单位按照如下优先级加入到控制的本土地区：关键地区，设防地区，战略地区，非设防地区。所有从资源接收的单位必须从以下势力的部队供应堆拿取：北非、葡萄牙、卡斯蒂利亚和法兰西。若玩家的部队供应堆没有相应类型的单位，丢失资源而不奖励单位。

这个揭露资源的流程也用于在游戏的其他阶段抽取的海运和商队资源，除了以下情形

- 资源奖励抽牌：立即从牌堆新抽取一张卡牌。
- 资源奖励CP：拥有资源的玩家可以在汇合的任意时刻花费这些CP，包括在结算行动轮时（假设这个行动轮还未被延展）。

18.9 主要势力联盟和海盗标记

移除所有在外交状态展示区的主要势力间的结盟标记。所有在本回合外交阶段宣布的联盟终止；所有与次要势力的联盟依旧生效。

从地图上移除所有在大洋区和海域的海盗标记。

18.10 外交重置

在对次要势力的外交影响力表上所有在“本回合已结算”框的影响力标记被重置到期默认值。默认值被在框所填充的与每个势力的颜色相对应的颜色显示。若一个势力不存在填色框，其势力的标记被放置在“0”框。

在此时移除玩家版上的-1行政能力标记。所有统治者恢复其完全的行政能力（至少持续到下一次结算头条事件时）。

19. 王室婚礼

自回合3起，在回合的第六阶段西班牙玩家结算所有其在行动阶段安排的婚礼。费尔南多和伊莎贝拉积极通过其五个子女的婚姻建立联盟——一项将导致了其外孙查理五世手中的广阔帝国的政策。

天主教双王的每个子女被用一个西班牙色标记上的画像代表，每个求婚者则由一个橙色标记上的画像代表。

历史注解：伊莎贝拉指的是天主教双王所生的第一个女儿，而不是伊莎贝拉女王自己。

当他们在抽牌阶段(8.1)进入游戏，每个子女或求婚者被放在王室婚礼表上其框中；注意在画像的左上角显示了该王室成员是否会死亡。若伊莎贝拉存活（即使已婚），将曼努埃尔一世放置在其框下；若非，将其加入玛丽亚下面的框中。

在行动阶段西班牙玩家可以花费CP进行推进婚姻行动来尝试把费尔南多和伊莎贝拉的子女嫁出去。每个子女必须与最高有优先的求婚者结婚，其被展示在对应子女表格上的相近性中。（*示例：曼努埃尔一世不能在葡萄牙的阿方索存活时与伊莎贝拉结婚。*）每个花费的CP代表所给予的嫁妆的价值的增长，被表示为从+0到+4的结算投掷的修正。尝试结算投掷所需的最少花费为1CP（+0修正），最大为5CP（+4修正）。可以在不同的行动中投入CP来增加一个已经设立的嫁妆直到其允许的最大值。同一回合可以安排多场婚礼，每个都可以被推进到满5CP的嫁妆。男性后代（其继承人，阿斯图里亚斯的胡安亲王）当仅在其婚礼上花费单个CP时自动获得满4CP的嫁妆。将子女何其求婚者根据所投入的CP数放置到王室婚礼表上相应的嫁妆框中。

DOWRY/ MODIFIER	BRIDE AND GROOM
1CP +0 drn	
2CP +1 drn	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Isabella of Asturias</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Alonso of Portugal</p> </div> </div>

在回合3，花费2CP对伊莎贝拉和阿方索执行推进婚姻行动。

19.1 结算婚礼



投掷两个骰子来结算婚礼，加上来自嫁妆的骰子投掷修正，并参照下表。若成功，西班牙获得1VP，在其玩家版上加入一个婚礼VP，将求婚者放置到相应的子女下方的结婚框中。并将一个西班牙控制标记（若无已经存在的）加入到王室婚礼表上方的相应的框中来标记与葡萄牙、神圣罗马帝国或英格兰的王朝联盟。若婚姻被推迟，保留彩礼，并且若愿意，可在下回合增加（直到最大值4），除非两个王室成员之一死亡（此情况下彩礼损失）。

王室婚礼表	加上彩礼修正(+0到+4)
投掷2D6	结果
2-8	婚姻推迟
≥9	婚庆成功，获得1VP

阿尔卡索瓦什和约婚礼奖励



若葡萄牙和卡斯蒂利亚间签署阿尔卡索瓦什和约，只要二人均存活，阿斯图里亚斯的伊莎贝拉与葡萄牙的阿方索的婚姻被立刻安排并自动成功。没有CP花费，立刻奖励1VP；这是仅能在王室婚礼阶段之外进行的婚庆。

19.2 目标达成，法兰西被孤立

若天主教双王成功放置控制标记，表明全部三个王朝联盟都在生效，其成功达成孤立法兰西的外交目标。在这些标记全部被放置的每个王室婚礼阶段奖励给西班牙1VP。

19.3 王室死亡

这阶段的最后，为每个以下表中列出的人物投掷一个骰子。若结果在该回合显示的范围中，该王室成员死亡并被移出游戏。若该王室已婚，且其是西班牙与求婚者的势力间唯一现存的婚姻，移除该婚礼所添加的表示王朝联盟的西班牙控制标记。该婚姻已经奖励的VP不受影响。若伊莎贝拉死亡，将曼努埃尔一世标记移动到玛丽亚算子下的框中。

王室成员	回合3	回合4	回合5	回合6	回合7
伊莎贝拉	1	1	1-5	1-5	自动死亡
葡萄牙的阿方索	1	1-5	1-5	1-5	自动死亡
阿斯图里亚斯亲王胡安	N/A	1	1-4	1-5	自动死亡
美男子费利佩一世	N/A	1	1	1-4	自动死亡
威尔士亲王亚瑟	N/A	N/A	1-4	1-5	自动死亡

20.主要势力

这部分叙述了对每个主要势力有效的规则。注意一条对所有势力适用的规则即在达到特定游戏条件或控制特定地区时获得额外VP。这些可能的VP奖励的完整列表见22.3或你的玩家辅助版。以下部分详述因仅控制一个特定地区之外获得的胜利点。

20.1 格拉纳达奈斯尔王国

直布罗陀，海峡控制

历史注解：在游戏开始前不久，奈斯尔王国在1462年将直布罗陀海峡的控制权丢给了卡斯蒂利亚。这阻止了其与在北非的奈斯尔的天然盟友非斯苏丹国和特莱姆森的巴巴里人间的快速跨海通讯。其好几次尝试过重夺这一重要地点。

即使卡斯蒂利亚和格拉纳达奈斯尔王国当前不在交战，两个势力的将领和军事单位可以在直布罗陀地区进行战斗。（注意，阿拉贡和北非同盟的单位不能进入直布罗陀，但是费尔南多和可以进入）。不在交战时，穆斯林玩家可以从苏海尔进入直布罗陀，卡斯蒂利亚可以从赫雷斯进入，奈斯尔和卡斯蒂利亚都可以通过海运进入。但是在这些势力交战前，卡斯蒂利亚不能进入奈斯尔本土地区，奈斯尔不能进入直布罗陀之外的卡斯蒂利亚本土地区。此外，只要卡斯蒂利亚和奈斯尔王国不在交战中，其在对直布罗陀攻城时无须遵守海军单位要求；这时攻城不考虑在相邻海域或港口本身的敌方海军单位。

在哈桑夺取萨阿拉之前征服直布罗陀的益处：

穆斯林玩家若在事件哈桑夺取萨阿拉触发之前控制直布罗陀地区，其将获得以下永久益处（哪怕其在之后丢失对直布罗陀的控制也不会失去这些益处）：



- 获得2VP标记（奖励其2VP直布罗陀标记）。
- 增加一个+1卡牌标记到穆斯林的玩家版的直布罗陀框中；其会在游戏的剩余时间内留在那里。
- 穆斯林克拉克船队在为了大洋区1、2、3、A和B参照未知之地探索表投掷骰子时获得+1修正。
- 穆斯林玩家获得第五个殖民地标记（若未已经获得）。

若穆斯林玩家在事件哈桑夺取萨阿拉之后控制直布罗陀，其不获得这四项目标。

任何时候征服直布罗陀的益处：

当穆斯林玩家控制直布罗陀时，从丹吉尔到直布罗陀和从休达到直布罗陀的道路，仅在从南到北的方向，在任何情况下（移动、拦截、春季部署等等）都视为普通道路，而非关口道路。这一状态方便了北非去支援支持奈斯尔王国的防务。

对格拉纳达奈斯尔王国的收复失地运动

历史注解：对穆斯林在伊比利亚半岛上最后的据点格拉纳达的战争，代表西班牙收复失地运动达到顶峰。天主教双王痴迷于此，并在此被达成前不会停战。

奈斯尔和西班牙间的交战状态：

奈斯尔王国和西班牙仅能因打出强制事件哈桑夺取萨阿拉开战。在游戏的剩余时间内，这一交战状态永久持续。（例外：若任何穆斯林势力在打出强制事件哈桑夺取萨阿拉之前征服罗马，这会触发此强制事件。从牌堆中抽取并结算之；若其在玩家的手牌中，现在打出之且该玩家从牌堆中抽取另一卡牌替代）。

收复失地运动胜利点数



- 只要穆斯林玩家控制格拉纳达（哪怕在奈斯尔王国的投降之后），放置1VP格拉纳达标记到穆斯林玩家版上。

奈斯尔本土地区的控制标记示例：葡萄牙与西班牙结盟，发起了将奈斯尔王国从伊比利亚半岛上驱逐出去的行动。在这一示例中，我们近展示控制标记的变化，不展示军事单位（这样更简洁易懂）。

在行动开始时，格拉纳达的北部地区看起来是这样的：



在最初几个行动轮里，葡萄牙夺取了洛哈，西班牙夺去了巴萨和阿尔沃斯。在这些地区放置了特殊西班牙控制标记，看起来是这样的：



这回合在往后，奈斯尔夺回了阿尔沃斯，移除了特殊标记：



在冬季阶段，巴萨的控制标记转变为普通西班牙控制标记：



在下一回合，奈斯尔得到了增援，夺回了洛哈和巴萨。从洛哈移除葡萄牙控制标记：该地区重新获得了其作为奈斯尔本土地区的性质。但不同的是，在夺回巴萨时，要在上面放置奈斯尔控制标记，尽管奈斯尔控制了该地区，其不能在那里招募新单位，因为其已经丢失了其本土地区性质。



- 在回合5、6和7的胜利结算阶段，检查奈斯尔王国是否投降。若这一目标未被达成，西班牙从其积累的总VP中减去1VP，在其玩家版上放置一个奈斯尔抵抗运动-1VP标记。



- 当奈斯尔王国投降，西班牙玩家获得收复失地运动结束1VP。将相对应的标记放置到西班牙玩家版上。

摩尔起义示例：



在行动阶段，格拉纳达王国的情况如地图所示。在法兰西玩家的行动轮，其打出了事件摩尔起义来帮助其穆斯林盟友。西班牙玩家（因为其之前打出的事件）知道其可以在阿拉马征募民兵，所以提前只在马拉加和阿拉马溜了一点卫戍部队，并在塞维利亚用大将军贡萨洛征募了一支军队。打出这一事件会让这些地区的局势更加困难。

开始结算摩尔起义事件，穆斯林抽到了一个奖励3CP的海运资源。



- 当奈斯尔王国投降，穆斯林玩家因为其当前控制的卡斯蒂利亚和/或阿拉贡的本土地区获得VP(22.1)。

奈斯尔本土地区的控制标记



随着收复失地运动的进行，奈斯尔的非关键本土地区可能会失去作为奈斯尔玩家的本土的属性。这仅会在西班牙玩家控制地区并在此放置用于奈斯尔本土地区的特殊西班牙控制标记时发生。为了展现本土性质的转变，在这些地区使用特殊的控制标记。奈斯尔非关键本土地区永远处于下述控制状态之一，这会其作为本土地区的性质：

- 没有控制标记：**这一地区由纳斯里的控制，作为纳斯里的本土地区。
- 特殊西班牙控制标记：**西班牙在本个行动阶段从奈斯尔那里获得了对这一地区的控制。如果在当前行动阶段结束前没有从西班牙那里夺取该地区，该地区会失去其作为奈斯尔本土的性质。
- 普通西班牙控制标记：**西班牙在先前的回合控制了这一地区，这一地区已经失去了其作为奈斯尔本土的性质。
- 奈斯尔控制标记：**这一地区已经失去了其作为奈斯尔本土的性质

穆斯林现在能放置两个摩尔正规军和两个起义标记。可以在任意西班牙控制的原先时奈斯尔本土地区的地区放置摩尔正规军。放置后，奈斯尔立即控制该地区（记住，关键地区非常有用，因为其会立即再次成为友方本土地区）。其放置了一个正规军到直布罗陀，另一个到塞特尼尔。在直布罗陀放置一个方形控制标记，提供IVP。因为其是关键地区，其不会失去其本土地区性质，所以奈斯尔可以再次在直布罗陀组建单位。在塞特尼尔的正规军控制了该地区，但是不能恢复其本土地区性质，所以要在其放置一个六边形奈斯尔控制标记。



最后，在萨阿拉和苏海放放置起义标记。其控制这些地区（但不恢复本土地区性质）；在这些地区放置奈斯尔控制标记。作为战略地区，萨阿拉提供奈斯尔IVP。这些有摩尔起义标记的地区对于穆斯林以外的所有玩家视为骚乱。

性质（在纳斯里的控制其时候，其上有一个普通西班牙控制标记），但是被奈斯尔夺回了。在这一地区特地放置控制标记说明了尽管其由奈斯尔控制，其不作为奈斯尔本土地区。

- 非西班牙势力控制标记：**这另一个主要势力控制了这一地区。若由奈斯尔夺回，移除这一控制标记，该地区变回“没有控制标记”的状态。

控制标记状态的转变

以下事件会改变一个奈斯尔非关键本土地区的控制标记：

- 西班牙控制地区：**如果西班牙在行动阶段控制了这样一个地区，若没有控制标记在场，放置一个特殊西班牙控制标记。但是，如果在控制前有奈斯尔（或其他势力的）控制标记，替代地，放置一个普通西班牙控制标记。
- 奈斯尔控制地区：**如果奈斯尔控制了一个有特殊西班牙（或其他势力的）控制标记的地区，移除该地区的其他势力的控制标记。如果奈斯尔控制一个有普通西班牙控制标记的地区，放置一个奈斯尔控制标记；如果西班牙从非西班牙势力那里控制了一个地区，不额外放置控制标记。
- 其他势力控制地区：**如果一个非西班牙或奈斯尔的势力控制了这样一个地区，如正常情况，放置一个其控制标记。

- **冬季阶段：**将所有奈斯尔本土地区上的特殊西班牙控制标记换成普通西班牙控制标记（说明已经丢失了奈斯尔本土的性质）。
- **摩尔起义：**在冬季阶段，受奈斯尔控制的，有**摩尔起义**标记的或是有摩尔正规军的地区可以重新获得其本土状态。见以下摩尔冬季阶段效果。
- **奈斯尔王国投降：**在所有既没有摩尔起义标记也没有摩尔正规军在场的奈斯尔本土地区上放置普通西班牙控制标记。不再使用特殊西班牙控制标记。此外，从现在起，奈斯尔非关键本土地区视为卡斯蒂利亚本土地区。

摩尔起义



摩尔起义事件会造成一场特殊的叛乱，放置两个摩尔正规军到西班牙控制的奈斯尔本土地区（地图上印有奈斯尔颜色的地区）。**摩尔起义**规则适用于地图上的所有摩尔单位，无论是事件卡放置的（**摩尔起义**或**城邦起义**）还是因奈斯尔王国投降放置的(22.1)。

摩尔正规军和民兵单位数量受到供应堆提供的单位数量的限制。如果奈斯尔势力还未投降，在任何情况下，地图上的摩尔正规军单位都视为奈斯尔的，包括恢复奈斯尔地区丢失的本土性质的能力。

在打出卡牌或奈斯尔王国投降触发摩尔起义时，遵循以下步骤结算事件**摩尔起义**：

- 从供应堆中抽取一个商队资源；如有需要，将资源放回并重抽，直到抽到一个奖励CP的资源。
- 放置（或从其他地区移动过来）两个数值为1的摩尔正规军单位（供应堆里只有两个这种单位）到一或两个未被占据的西班牙控制的奈斯尔本土地区（地图上印有奈斯尔颜色的地区）。奈斯尔势力控制这些地区，放置奈斯尔控制标记（记住，如果其中之一是关键地区的话，其会直接获得其本土地区状态，因为关键地区不会丢失本土地区状态）。
- 放置（或从其他地区移动过来）至多两个**摩尔起义**标记（只有两个这种标记）到未被占据的西班牙控制的奈斯尔非关键本土地区（地图上印有奈斯尔颜色的地区）。奈斯尔势力控制这些地区，放置奈斯尔控制标记。有**摩尔起义**标记的地区对于奈斯尔以外的所有势力都视作处于**骚乱**之中。这些标记（仅）能由西班牙玩家使用平时清除骚乱的规则移除。

在所有时刻，以下限制适用于摩尔单位：

- 不能花费CP建造摩尔正规军
- 摩尔单位（包括正规军和民兵）仅能在原先的奈斯尔本土地区（地图上印有奈斯尔颜色的地区）移动、控制地区和攻城，无论谁控制这些单位。
- 在冬季，摩尔单位留在原地不返乡，除非其是围城编队的一部分；在这一情况下，将其移动至其控制的最近的设防地区（如果没有的话，那就非设防地区）。

若奈斯尔势力已经投降，使用摩尔单位有以下更多限制：

- 穆斯林玩家每回合仅能花费一个资源（不能是卡牌）的CP来招募摩尔民兵、招募奈斯尔海盗船、移动摩尔单位和/或使用这些单位控制地区、攻城、进行海盗等等。
- 在穆斯林玩家用资源使用摩尔的那一刻，在穆斯林玩家版上放置**摩尔已激活**标记，来标记本回合不能再激活这些单位。
- 如果招募了摩尔民兵或奈斯尔海盗船，必须将其放置到奈斯尔控制的本土关键地区或没有控制标记的奈斯尔非关键地区。

- 布阿卜迪勒可以统率摩尔正规军和征募摩尔民兵，但不能是与北非单位在同一个编队中（尽管北非单位可以和在奈斯尔王国投降时跟随布阿卜迪勒流亡的奈斯尔单位共享一个编队）。
- 摩尔单位可以在同一行动轮中对本行动轮开始时未置于围城下的地区进行攻城。

摩尔冬季阶段效果：

在**冬季阶段**，若一个摩尔单位在一个有奈斯尔控制标记的奈斯尔非关键本土地区，以下两点生效：

- 该地区自动恢复其奈斯尔本土地区状态（移除该地区的奈斯尔控制标记）。
 - 在该地区增加两个奈斯尔民兵单位（若供应堆中还有）。
- 若在**冬季阶段**，有**摩尔起义**标记留在地图上，为每个这样的地区投掷一个骰子：
- 若投掷结果为4、5或6，移除**摩尔起义**标记和奈斯尔控制标记；该地区再次成为奈斯尔本土地区。在那里增加一个摩尔民兵。
 - 若投掷结果为1、2或3，该**摩尔起义**标记留在该地区。

最后，如果奈斯尔王国已经投降，但是有摩尔（正规军或民兵）在地图上，穆斯林玩家从供应堆中抽取一个商队资源；如有需要，将资源放回并重抽，直到抽到一个奖励CP的资源。

格拉纳达奈斯尔王国投降

主要势力投降的细节见22.1。

20.2 北非同盟（非斯苏丹国和特莱姆森伯伯尔）

北非同盟，兄弟之邦

北非势力由两个历史上的苏丹国组成：非斯苏丹国和特莱姆森伯伯尔苏丹国。非斯苏丹国在回合1即加入，特莱姆森伯伯尔苏丹国在回合4开始时进入游戏。在回合4开始时伯伯尔**势力**卡加入穆斯林玩家的可用势力卡，（在此之前不在游戏中的）伯伯尔本土地区和单位加入游戏。这些新地区、单位和**势力**卡仅加入已经存在的北非势力，而不视为新增的势力。

在回合4开始时参照以下流程：

- 放置一个北非正规军单位到特莱姆森；
- 放置一个民兵到奥兰，一个民兵到贝贾亚；
- 在北非部队供应堆放置一个2数值的步兵单位和一个战舰。
- 穆斯林玩家获得3VP：1VP君士坦丁加上2VP特莱姆森。从穆斯林玩家版的北非关键地区部分放置一个方形控制标记到特莱姆森地区(见22.3和以下“北非关键地区”)。

自回合4起，在两个北非苏丹国本土地区都可以建造北非单位。你会注意到在地图上每个王国在其本土地区底色的略微不同；此区别仅标示随着伯伯尔苏丹国进入而进入的地区。

奥斯曼援助

北非势力可能因为事件**奥斯曼夺取奥特朗托、阿尔及尔摄政国和奥威战争**得到奥斯曼正规军的增援。其和北非单位有相同的颜色，但是有不同的边缘用于区分。若这些单位若被消灭，不能重建。若奥斯曼夺取奥特朗托，一个北非编队可以在此过冬，其规模由单个将领决定。

阿尔及尔摄政国

阿尔及尔地区同其他伯伯尔地区在回合4开始时进入游戏。作为特殊的独立地区，其下半部分是灰色。在其是独立时没有势力可以控制该地区。在打出强制事件**阿尔及尔摄政国**时，阿尔及尔成为伯伯尔本土地区。在此时：

- 所有在阿尔及尔的非北非单位撤离。
- 在阿尔及尔加入四个奥斯曼正规军。
- 在阿尔及尔加入海军将领巴巴罗萨，将凯末尔提督移出游戏，在该地区加入三个海盗船。
- 穆斯林玩家获得2VP阿尔及尔。将一个方形控制标记从穆斯林玩家版的北非关键地区部分放置到阿尔及尔地区。

结算**阿尔及尔摄政国**事件。此强制事件最晚在回合5的冬季发生。

休达，海峡控制

此地是守卫直布罗陀海峡的关键，是葡萄牙本土地区。游戏开始时非斯苏丹国与葡萄牙交战，而奈斯尔王国并不。在休达被穆斯林势力之一控制时，穆斯林玩家获得这些收益：

- 穆斯林获得一个+1卡牌标记（放置在其玩家版上的统治者框中）。
- 穆斯林克拉克船队在为大西洋区1、2、3、A和B依照未知之地探索表投掷时获得+1骰子投掷结果修正。
- 向穆斯林部队供应堆中加入第五个其殖民地标记，若你尚未获得之。

休达的收益与直布罗陀的不叠加，但是若在**哈桑夺取萨阿拉**事件打出之前未能成功攻占直布罗陀，是第二个获得之的机会。不同于直布罗陀触发的收益，此部分的前两项能力仅在穆斯林玩家控制休达时有效。

撒哈拉商队

穆斯林控制通到北非港口的贸易路线，为欧洲市场带来香料、黄金和象牙。在每回合开始时，穆斯林玩家放置一个随机选择的商队资源到指向马拉喀什的商队贸易路线框中，另一个到指向非斯的框中。若此为回合4或之后，也加入一个到指向特莱姆森的框中。在**冬季**阶段，这些资源到达穆斯林玩家的手牌(18.7)。

突尼斯、安法和罗马：穆斯林的目标城市

若强制事件**阿尔及尔摄政国**已经打出，且穆斯林控制独立城市突尼斯，该城市给予穆斯林1额外VP。

港市安法，非洲大西洋海岸最重要的港口，若被穆斯林控制，给予1VP。

两个穆斯林势力与次要势力宗座永久交战。若穆斯林玩家首次控制罗马，奖励给穆斯林一个5VP标记。若确实如此征服罗马，所有基督教主要势力进入对两个穆斯林势力的永久交战状态（细节见21.7宗座）。

西斯内罗斯摄政统治时的贝贾亚和奥兰

当枢机主教西斯内罗斯到任，设防地区贝贾亚和奥兰变为西班牙控制。若穆斯林玩家在此后获得这两个地区之一的军事控制，只要其保持控制之，每个地区提供其1VP。

北非的关键地区

若穆斯林不控制至少两个北非本土关键地区，在抽牌阶段，穆斯林统治者的魅力减少1，放置-1卡牌标记到其**玩家版**上，其保留到其重新获得控制时。

如其**玩家版**所示，每控制一个北非本土关键地区提供穆斯林玩家2VP。穆斯林需要控制其全部才能自动胜利。

20.3 葡萄牙

萨格里什学校，航海者恩里克



打出此事件提供葡萄牙1VP，并允许其避开部分正常情况下**回合1**和**回合2**的在**探索地图**上的限制：

- 葡萄牙可以在每个回合组建至多3个**克拉克船队**，而非2个。
- 葡萄牙可以移动进入并探索**大洋区1、2和3**。
- 葡萄牙可以在**大洋区1、2和3**的任一地区组建殖民地；其不再受限于仅有标示其颜色的地区。

葡萄牙的关键地区

若葡萄牙不控制至少两个葡萄牙本土关键地区，在抽牌阶段，葡萄牙统治者的魅力减少1，放置-1卡牌标记到其**玩家版**上，其保留到其重新获得控制时。

如其**玩家版**所示，每控制一个葡萄牙本土城市提供葡萄牙玩家2VP。葡萄牙需要控制其全部才能自动胜利。

北非大西洋港口控制

葡萄牙与非斯苏丹国持续交战，争夺大西洋海岸的非洲城市的控制。控制大西洋区域最重要的城市**安法**奖励葡萄牙2VP。



每当在行动阶段打出强制事件**葡萄牙，大西洋之主**时，葡萄牙基于其控制的该列表中的非洲地区数量获得VP：丹吉尔、艾西拉、马扎甘、安法、阿加迪尔、塞拉、萨非。

若在游戏在任何时刻，葡萄牙首次控制了所有这些港口，其直接获得非洲大西洋海岸的葡萄牙霸权3VP。但是，若葡萄牙和北非同盟在获得这3VP之后媾和，哪怕在获得之地时候其没有交战，其还是会失去这3VP。

小贝尔特兰党事业的外国援助

小贝尔特兰党事业的援助的细节见20.4。

20.4 小贝尔特兰党

小贝尔特兰党单位和势力卡：葡萄牙玩家控制小贝尔特兰党单位。只要没有签署**阿尔卡索瓦什和约**，小贝尔特兰党单位和葡萄牙单位永远结盟。只要小贝尔特兰党没有投降，葡萄牙玩家能够使用此有限**主要势力**的**势力卡**。

阿尔卡索瓦什和约

此和约终止葡萄牙与卡斯蒂利亚之间关于卡斯蒂利亚王冠继承的对抗，尽管一些小贝尔特兰党贵族拒绝投降并继续战斗。此和约可以在游戏中通过打出**阿尔卡索瓦什和约**事件卡或在**回合3**或之后的**外交阶段**的葡萄牙与卡斯蒂利亚的外交协议激活。**阿尔卡索瓦什和约**是西班牙和葡萄牙终止其在游戏开始时进行的战争的唯一办法。若在游戏之后事件里她们进入与对方的新的战争，这些势力间的和议如常进行。

即刻效果：签署**阿尔卡索瓦什和约**有以下即刻效果：

- 葡萄牙和小贝尔特兰党不再结盟（但是葡萄牙玩家依旧同时控制之；其可以代表任一国家打出“**战斗**”和“**响应**”卡）。立刻撤离(12.5)所有在小贝尔特兰党控制地区的葡萄牙单位，反之亦然。



- 葡萄牙和西班牙间的正常交战状态结束。和平至少持续条约签署的回合及其下回合。在该时间内葡萄牙和西班牙不能交战。将阿尔卡索瓦什生效TI标记放置到其在外交表的格子中作为提醒；在第二个回合开始时将其翻面，然后在第二个回合结束时将其移除（来表示遵守之的义务已经过期）。



- 葡萄牙和西班牙之间在海上依旧存在交战状态。将海上交战标记放到结盟与交战表上。其战舰正常拦截彼此，且一个势力可以对另一发起海盗。此海上交战在遵守和约的义务结束时到期。

- 西班牙和葡萄牙在海上交战状态存在时不能结盟。



- 卡斯蒂利亚不再能在大洋区1和2建立殖民地，尽管其仍可以航行进入这些大洋区来探索之或在此海盗。用于提醒，在这些大洋区放置一个“无西班牙殖民地”阿尔卡索瓦什标记。



- 葡萄牙不能再进入加那利群岛的陆地地区。其在此控制的任何岛屿地区立刻转为西班牙控制，撤离任何在场的葡萄牙单位。作为提醒，在该海域放置一个“加那利无葡萄牙”阿尔卡索瓦什标记。



- 奖励给葡萄牙3VP（因同意停止直接支援小贝尔特兰党）。

- 西班牙玩家从其手牌中选择将一张卡牌并将其立刻交给葡萄牙（若没有手牌则从牌堆中抽取）作为战争赔款。若西班牙不留有手牌，葡萄牙则替代地从牌堆抽取一张。

- 若这两个王室成员均仍存活，立刻安排天主教双王之女伊莎贝拉和葡萄牙的阿方索间的婚姻，且其自动成功(19.1)。如果两方之一在之前已经去世，失去这次联姻机会；不能以其他王室子女和求婚者进行。
- 若西班牙或葡萄牙控制一些另一势力的本土地区，将其归还给对方，撤离所有不属于那些地区的新控制者的单位。计算各个玩家交还给对方的要塞、战略地区和关键地区数量。将这些数字间的差值以奖励VP标记奖励给交还更多地区的玩家。

示例：葡萄牙归还特鲁希略，西班牙归还萨格里什和法鲁；奖励卡斯蒂利亚1阿尔卡索瓦什奖励VP标记。

- 若阿尔卡索瓦什和约被通过外交协议签署，将该卡牌移出牌堆（若玩家的手牌中有之，弃置之并抽取另一张）。

小贝尔特兰党人：阿尔卡索瓦什和约之后小贝尔特兰党单位的行动如下改变：

- 地图上的小贝尔特兰党单位仅能在作为事件打出小贝尔特兰党势力卡时进行移动、招募和攻城行动；此势力卡不能再作为CP使用（但是还是可以打出之来支持头条事件）。可以使用资源延展此势力卡的打出，而这些额外CP也可用于小贝尔特兰党行动。
- 从此刻起，小贝尔特兰党单位可以在其到达设防地区时直接进行攻城行动，无需在此之前进行围城，如同加那利关切人和马克西米利安的攻城单位。
- 如果使用资源延展这一行动轮，对于控制小贝尔特兰党人的玩家在其同一行动轮内打出其势力卡“小贝尔特兰”胡安娜时攻城过的地区，其可以对其中一个再次执行攻城行动。
- 现在可以额外于另两张葡萄牙势力卡打出势力卡“小贝尔特兰”胡安娜。

打破和约：如果葡萄牙和西班牙在阿尔卡索瓦什和约的强制和平期到期后在外交阶段的任意时刻进入战争，或是如果事件使其交战，那么视为打破阿尔卡索瓦什和约。（示例：若葡萄牙在事件那不勒斯的费兰特过世之后控制那不勒斯并决定保持之，这会将其置入与西班牙的交战；若阿尔卡索瓦什和约有效，则打破之）。若其在托德西利亚斯条约事件未被打出时发生，将托德西利亚斯条约卡牌移出牌堆（若在玩家的手牌中，其弃置之并抽取另一张）。若阿尔卡索瓦什和约被打破，西班牙和葡萄牙关于其在哪里能建立殖民地和其是否能进入加那利群岛不再有任何限制。

托德西利亚斯条约/瓜分世界条约

若阿尔卡索瓦什和约未被打破，可以签署托德西利亚斯条约，其在葡萄牙和西班牙交战前保持有效。托德西利亚斯条约仅通过打出同名强制事件卡触发。

即刻效果：签署托德西利亚斯条约有以下即刻效果：



- 小贝尔特兰党如22.1所述投降。
- 西班牙和葡萄牙间宣战的花费增加至6CP，这些势力间的海盗花费增加至3CP（这只适用于拉克船队，因为其并未交战）。

- 若海上交战在进行中，其结束。



- 葡萄牙获得2VP。
- 葡萄牙不能在大洋区7和8建立新的殖民地。用于提醒，在这些大洋区放置一个“无葡萄牙殖民地”托德西利亚斯标记。



- 西班牙不能在大洋区4、5和6建立新的殖民地。用于提醒，在这些大洋区放置一个“无西班牙殖民地”托德西利亚斯标记。

- 西班牙和葡萄牙现在可以结盟。



- 在阿尔卡索瓦什和约中确立的限制保持生效，西班牙不能在大洋区1和2建立殖民地和葡萄牙不能进入加那利群岛。将阿尔卡索瓦什和约的标记换成托德西利亚斯条约的标记。

在此之后，西班牙和葡萄牙依旧可以交战，打破托德西利亚斯条约。一旦打破，西班牙和葡萄牙关于其在哪能建立殖民地和其是否能进入加那利群岛不再有任何限制。海盗花费回到2CP，宣战花费回到4CP。

小贝尔特兰党抵抗运动事件

此事件仅在小贝尔特兰党已经投降时发生。

在打出此事件时，以下发生：

- 小贝尔特兰党重新出现，并获得图伊和萨纳夫里亚地区的控制（撤离(12.5)任何其他势力的单位）。
- 放置一个小贝尔特兰党正规军到图伊。
- 放置一个小贝尔特兰党正规军到萨纳夫里亚。
- 在图伊创造一个奖励VP（仅）给葡萄牙的额外关键地区（由方形控制标志标记之）。只要小贝尔特兰党保持控制此地区，控制给予葡萄牙1VP。只要图伊被另一个势力控制，移除方形控制标志且该地区变为普通地区。
- 葡萄牙获得事件的1VP标记，放置在其玩家版上。

若此事件已经打出，地图上的小贝尔特兰党单位仅能花费来自一个延长葡萄牙行动轮的资源的CP来行动。这些行动必须遵照以上阿尔卡索瓦什和约下的小贝尔特兰党部分所述的规则。此外，其还只能在图伊和萨纳夫里亚地区（若其控制之）招募单位。葡

葡萄牙可以继续为小贝尔特兰党打出战斗和响应卡。在葡萄牙玩家用资源使用小贝尔特兰党抵抗运动的单位的那一刻，在葡萄牙势力卡上放置小贝尔特兰党抵抗运动已激活标记来标示之。

对小贝尔特兰党事业的外国援助

历史注解：“小贝尔特兰”胡安娜的事业得到了葡萄牙和法兰西至少在理论上的政治和军事援助，因为两国有意于削弱卡斯蒂利亚和阿拉贡的联盟。路易十一和阿方索五世签署了帮助小贝尔特兰党和入侵卡斯蒂利亚的盟约，并计划在小贝尔特兰党控制的城堡布尔戈斯合兵。



若在一个法兰西行动轮末尾，一个有将领的葡萄牙堆叠和一个有将领的法兰西堆叠（或没有将领但有至少三个单位）合兵布尔戈斯或维多利亚，两玩家各为小贝尔特兰党事业获得2VP。此奖励只能获得一次，且不能在阿尔卡索瓦什和约发生之后。

重要：只有法兰西和葡萄牙（包括小贝尔特兰党(9.2)）结盟，且阿尔卡索瓦什和约未签署，才能获得这2VP奖励。

小贝尔特兰党的投降

主要势力投降的细节见22.1。

20.5 卡斯蒂利亚

伊莎贝拉死亡，卡斯蒂利亚王冠分裂

作为结算强制事件伊莎贝拉死亡，卡斯蒂利亚王冠分裂（最晚在回合5的冬季）的一部分，执行以下行动。注意，若奈斯尔已经投降，在任何情况下，奈斯尔本土地区都被认为是卡斯蒂利亚本土地区。

- 费尔南多的堆叠中的单位可以撤离(12.5)。将费尔南多算子翻至其仅有红色的反面（阿拉贡王冠）。首先，若该堆叠不在卡斯蒂利亚本土地区，首先将所有卡斯蒂利亚单位撤离到最近的控制的卡斯蒂利亚本土地区。然后，若剩余的堆叠在卡斯蒂利亚本土地区——或在非卡斯蒂利亚本土地区但西班牙玩家自愿选择撤离剩余单位——将其撤离到控制的阿拉贡本土地区。
- 现在将所有在阿拉贡本土地区的卡斯蒂利亚单位撤离到最近的卡斯蒂利亚本土地区。然后对所有在卡斯蒂利亚本土地区的阿拉贡单位做同样操作。在西西里岛的四个地区（巴勒莫、埃特纳、叙拉古和墨西拿）的单位无视本条的撤离。

在强制事件伊莎贝拉死亡，卡斯蒂利亚王冠分裂和枢机主教西斯内罗斯摄政（最晚在回合6的冬季）打出之间，以下限制有效：

- 除非其在意大利半岛或西西里岛且被大将军贡萨洛统率，卡斯蒂利亚和阿拉贡的陆军单位不能在同个编队中。
- 费尔南多只能统率阿拉贡单位。
- 卡斯蒂利亚单位只能作为事件阿拉贡王冠的一部分移动到意大利的地区。
- 在两个事件之间的回合6的抽牌阶段有额外效果。在抽取其手牌卡牌后，西班牙玩家选择其中三张并将其展示给法兰西玩家，其决定保留哪一张自己用并返还剩下两张给西班牙玩家。
- 在其他情况下，卡斯蒂利亚和阿拉贡的单位仍视为结盟。

枢机主教西斯内罗斯的摄政统治

当打出强制事件枢机主教西斯内罗斯摄政（最晚在回合6的冬季）时，将西斯内罗斯放置为西班牙玩家的新的也是最后的统治者，伊莎贝拉之死所造成的所有限制均被取消。此外，执行这些效果：

- 西班牙获得两个在北非的设防地区奥兰和贝贾亚的控制。
- 西班牙和北非同盟开始（若非已经）交战。在游戏的剩余时间该交战状态永久持续。
- 所有非西班牙的单位从奥兰和贝贾亚撤离。
- 增加两个圣地亚哥修会的正规军到奥兰。
- 增加两个卡拉特拉瓦修会的正规军到贝贾亚。
- 只要西班牙保持控制，西班牙每控制奥兰和贝贾亚中的一个获得1VP。此外，只要其保持同时控制巴迪斯和梅利利亚，西班牙获得1额外VP。

在枢机主教西斯内罗斯是卡斯蒂利亚的统治者时，若穆斯林玩家获得奥兰或贝贾亚的控制，其只要保持控制之，每地区提供1VP。在冬季阶段以下地区（巴迪斯、梅利利亚、奥兰、贝贾亚和阿尔及尔）中，每有一个地区有军事修会单位，西班牙玩家投掷一个骰子，每有一个5或6的命中，穆斯林玩家的海盗VP标记下降1VP。

梅斯塔荣誉会



因为对欧洲的羊毛贸易给王冠带来了大量资源，天主教双王给予给了该牧羊人组织以重要的特权。如8.2所述，提供以下奖励：

- 每回合的冬季阶段，西班牙玩家依照梅斯塔荣誉会贸易表(18.8)投掷，加上那里所描述的修正，来查看其是否获得任何资源。若在冬季阶段与布列塔尼的国外战争正在进行中，西班牙玩家会因为该战争依照梅斯塔荣誉会贸易表额外投掷一次(20.9)。
- 若在行动阶段，西班牙玩家的行动轮结束时，卡斯蒂利亚正在使用至少两个民兵支持布列塔尼的国外战争，其可以获得根据当时的修正依照梅斯塔荣誉会贸易表进行一次额外的投掷。该奖励投掷每回合只能有一次。强制事件对英格兰贸易竞争也能让西班牙依照梅斯塔荣誉会贸易表投掷一次。

20.6 阿拉贡

多国一冠

阿拉贡王冠之国王统辖多个有其独自的建制和特性的不同王国。每个王国可能向阿拉贡王冠（也就是西班牙玩家的手牌）提供卡牌，但该卡牌的获得是不确定的，因为每个王国的宫廷不一定对王冠的索取反应积极。西班牙玩家获得阿拉贡势力卡，且因为阿拉贡王国本身获得一张卡牌（回合1提供两张卡牌）。获取额外卡牌依赖于三个因素：是否是奇数或偶数回合、是否控制特定地区，以及是否成功投掷一个骰子，如下所示：

王国	获得的回合	所需地区†	所需投掷
阿拉贡*	全部	无	自动
巴伦西亚	全部	巴伦西亚	4-6
加泰罗尼亚	全部	巴塞罗那	3-6
马略卡	奇数	马略卡	6
萨丁	奇数	卡利亚里	5-6
西西里	偶数	巴勒莫	4-6
鲁西永	偶数	佩皮尼昂	6

* 阿拉贡在回合1提供2卡牌。

† 请记住，地图上这些地区有阿拉贡王冠的盾徽。

对那不勒斯和鲁西永的王朝权利

阿拉贡因保持对那不勒斯王国和/或鲁西永伯国的政治控制获得特殊VP。

在打出强制事件**那不勒斯的费兰特**过世之后，若西班牙控制那不勒斯地区和这三个关键地区至少之二：加埃塔、切里尼奥拉和加利格里阿诺，西班牙获得1VP。

此外，若西班牙控制鲁西永的全部两个地区（佩皮尼昂和塞雷），其获得1奖励VP。

20.7 法兰西

巩固君主权力

历史注解：十五世纪是法兰西君主制虚弱的时代，有许多部队深陷于与英格兰的百年战争中。但在之后，国王能够通过吸收贵族头衔和确保主要贵族家族的忠诚来加强其地位。因此，法兰西统治者又较低的魅力，但法兰西玩家能够通过确保规则的忠诚和控制鲁西永地区来拿回这些卡牌。

法兰西的六大贵族家族（安茹、阿朗松、奥尔良、波旁、阿马尼亚克和富瓦-纳瓦拉），如果足够忠诚，每个能向法兰西统治者提供一张卡牌。在地图上，每个贵族家族都有一行进度条，至多有六个格子，里面有从0到5的数值。



法兰西玩家可以花费1CP执行**巩固权力**行动来获得一个家族的一级忠诚；在抽牌阶段法兰西玩家投掷一个骰子，如果投掷结果小于框中的数字，可以从该家庭获得一张卡牌。

示例：若一个贵族家族有4的忠诚，则其在投掷结果为1-4时提供一张卡牌。

法兰西玩家在其此表的每栏其首次达到忠诚等级5时获得1VP。忠诚等级可能被事件降低；若法兰西已经达到等级5，这不导致VP奖励的损失。

富瓦-纳瓦拉家族衡量其忠诚度的方式不同。若法兰西通过攻城获得潘普洛纳地区的政治控制，在为卡牌投掷时认为家族在等级3。若法兰西通过外交与纳瓦拉结盟，在投掷该骰子时认为富瓦-纳瓦拉有等级5。

若要一个家族能够提供卡牌，法兰西必须控制与该家族关联的那个最重要的地区（**例外：**阿朗松家族的最重要地区在游戏地图外：该家族总是提供卡牌投掷）。这些关联地区是：

贵族家族	所需地区†
阿马尼亚克	欧什
奥尔良	奥尔良
安茹	普瓦捷
波旁	里昂
富瓦-纳瓦拉	潘普洛纳
阿朗松	N/A

† 请记住，在地图上这些地区有对应家族的盾徽。

最后，若在抽牌阶段法兰西控制在鲁西永的佩皮尼昂地区，法兰西可能获得额外卡牌。若法兰西有少于三个在忠诚等级5的家族，自动获得卡牌。若有3或更多忠诚的家族（这减少了鲁西永的重要性），法兰西玩家投掷一个骰子，若投掷结果为1或2，则获得

一张额外卡牌。在考虑从佩皮尼昂获得卡牌时，富瓦-纳瓦拉家族不计入忠诚的家族数量。

对那不勒斯和鲁西永的王朝权利

法兰西因保持对那不勒斯王国和/或鲁西永伯国的政治控制获得特殊VP。

在打出强制事件**那不勒斯的费兰特**过世之后，若法兰西控制那不勒斯地区和这三个关键地区至少之二：加埃塔、切里尼奥拉和加利格里阿诺，法兰西获得1VP。

此外，若法兰西控制鲁西永的全部两个地区（佩皮尼昂和塞雷），其获得1奖励VP。

与奥地利的马克西米利安的敌对

历史注解：神圣罗马帝国的皇帝和勃艮第的统治者（在与大胆查理之女玛丽结婚后）奥地利的马克西米利安争夺对法兰西北部和控制，是法兰西君主国的不共戴天之敌。

强制事件**皇帝奥地利的马克西米利安**代表了此种敌对状态，为法兰西带来了挑战。按照以下顺序结算该事件；全部五个步骤只要该条适用，便结算之。若前三个步骤对米兰或梅斯生效，忽略对该特定城市的其他步骤。

- 解救被围城的米兰或梅斯：**若米兰或梅斯地区中的一或两个在打出此事件被法兰西围城，马克西米利安（2-8将领）带着8独立单位的解围部队到达每个被围攻的城市（若马克西米利安在外国战争中，将其从该战争中移除）。若两个城市均被围攻，打出事件的玩家选择结算顺序。解围部队立即进行野战，这些城市内的单位加入马克西米利安的八个增援部队进攻。若马克西米利安的解围单位被迫撤退，其被消灭。若命中数量打平，将至多4独立单位撤入城市（其余移出地图）。但是，若其胜利并打破围城，所有存活和被解放的城市单位和马克西米利安的解围部队军队留在城市地区，防御未来的进攻。无论哪种情况发生，在战斗后将马克西米利安移出地图，其可立即参与另一被围城的城市，或按以下所述进行再征服。
- 再征服米兰或梅斯：**若这些城市中的至少一个被法兰西控制，马克西米利安派遣一个由八个独立单位和将领马克西米利安组成的进攻编队到其之中的一个且仅一个（由结算事件的玩家选择）。结算一轮的野战或攻城战（若那里法兰西单位少于等于4且其避开城中则直接进行攻城）而无需等到下一行动轮。马克西米利安的单位在这一轮进攻将在打出马克西米利安事件的玩家的每个新行动轮开始时重复，直到马克西米利安或防御方在此地区不再单位（即使玩家在行动轮选择**跳过**）。若马克西米利安的编队在野战中撤退或不能保持足够单位围城，将其整个编队移出地图。若马克西米利安的单位控制了马克西米利安的编队所围城市，其将所有依旧存活的独立单位留下作为卫戍部队，移除将领马克西米利安。
- 增援米兰或梅斯：**若梅斯和/或米兰未被围攻且依旧独立，但相比于初始卫戍部队有较少的单位，在此地区增加独立正规军直到其重新获得其初始部署等级的单位。
- 增援国外战争：**若法兰西正在进行国外战争，向法兰西的对手增加五个独立正规军来增援防御方。若将领马克西米利安不在围攻米兰或梅斯，将其将领加入正在进行的国外战争中。若两场国外战争均在进行中，将马克西米利安放置到对勃艮第的战争中。



5. **事件打出标记：**最后，按以下“法兰西转向意大利”部分所述，打出此事件会增加法兰西执行桑利斯条约（1493）的花费。将**马克西米利安事件**已打出标记放置到法兰西势力版上的桑利斯条约框中。

法兰西在北海和地中海的贸易

在冬季阶段，法兰西依照法兰西地中海和北海贸易表投掷。

地中海：控制威尼斯、热那亚和佛罗伦萨关键地区提供地中海骰子投掷修正(18.7)。

北海：法兰西所获得的每个贸易改善标记给予此骰子投掷+1修正。每当法兰西花费2CP执行其**改善北海贸易**行动，其获得一个这样的标记。每局游戏可使用此行动四次。修正在签署**埃塔普勒条约**后才有效。

法兰西转向意大利

法兰西可以不受限制地对宗座或那不勒斯宣战。但是，法兰西若要在宣战阶段对热那亚、佛罗伦萨或威尼斯宣战，其必须签署以下全部三个条约（在签署每个条约时，放置对应的标记到法兰西玩家版上）。此外，在这三个**国际条约**全部签署的那一刻，法兰西玩家因为转向意大利，获得一个2VP标记（使用2VP巩固权力标记），在满足以下三个条件时保留：

- 控制米兰地区。
- 控制尼斯或摩德纳地区中至少一个。
- 控制佛罗伦萨、威尼斯或热那亚中至少一个。



1492年埃塔普勒条约（与英格兰）：当打出强制事件**埃塔普勒条约**时（最晚在回合3的冬季）签署此条约。其提供以下收益：

- 法兰西将对英格兰卫戍区的单位（其之前不能移动）移动到巴黎。然后放置战舰和海军将领卡萨诺夫到一个其选择的控制的与任一海域相邻的本土港口。
- 北海贸易改善的骰子投掷结果修正现在生效。



1493年桑利斯条约（与马克西米利安）：没有卡牌代表此条约，而是由法兰西单方面签署之，需要在**行动阶段**延展行动轮或在回合的外交阶段宣布之来签署之。仅能在回合3或之后，且仅当法兰西不在与勃艮第或布列塔尼的国外战争中时，可以签署条约。若至少打出过一次**奥地利的马克西米利安皇帝事件**（由桑利斯条约框里的马克西米利安标记标示），宣布此条约有花费，随机弃置一个资源或选择特定卡牌并弃置。若法兰西玩家没有资源或卡牌来进行此支付，其不能签署条约。

在签署此条约的回合，不执行**皇帝奥地利的马克西米利安事件**：若任何玩家打出此事件，仅能使用于CP。从现在起马克西米利安不再干涉梅斯城。若马克西米利安在地图上围攻米兰或梅斯，将其和其攻城军队从地图上移除。



1493年巴塞罗那条约（与天主教双王）：在第一回合时以及打出**那不勒斯的费兰特过世**之后不可以签署该条约。可以用这三种方式之一签署此条约：

- 可以通过在行动阶段延展行动轮或在回合的外交阶段宣布之来签署之。在这些情况下，法兰西必须割让对所有法兰西控制下的鲁西永地区的控制给阿拉贡，撤离(12.5)此处的所有非西班牙单位。若西班牙玩家和法兰西玩家当前交战，此行立立刻将其置于和平。

- 若任何玩家打出**巴塞罗那条约事件**。
- 在法兰西玩家春季部署时，法兰西玩家要么从其手牌中选择两张卡牌，要么从其资源中随机抽取一个并由法兰西玩家从其手牌中选择的一张卡牌，然后法兰西玩家将给予西班牙玩家。在此情况下当前交战状态不变。

若被通过(a)或(b)签署此条约，结算以下：

- 西班牙和法国交还其依旧控制的对方势力的本土地区。
- 计算每个玩家交还给对方的要塞、战略地区和关键地区数量。
- 将数量差值的巴塞罗那VP标记奖励给交还了更多地区的玩家。

示例：法兰西交还维多利亚，西班牙交还巴约讷和欧什；西班牙获得一个巴塞罗那VP标记。

若签署了此条约，将**巴塞罗那条约**卡牌移出游戏。若一个玩家在其手牌中拥有之，其必须弃置之并从牌堆抽取一张新卡牌。此外，如果已经打出**那不勒斯的费兰特之死**，将此卡牌移出游戏。

法兰西之王，意大利之主

法兰西为在胜利结算阶段控制这些地区获得VP：那不勒斯、罗马、拉文纳、米兰、热那亚、威尼斯、佛罗伦萨和奥特朗托。当法兰西至少控制这些地区之五时，按以下获得这些奖励之一：

- 控制8中之5：获得1VP
- 控制8中之6：获得2VP
- 控制全部8个：获得3VP（仅首次；之后2VP）

这些VP额外于控制这些地区提供的那些。

梅斯和米兰

控制教会城市梅斯给予法兰西玩家1奖励VP。在桑利斯条约签署前马克西米利安可能支援此城市。

控制米兰给予法兰西玩家1奖励VP。马克西米利安可能在任何时刻支援此城市。

巴黎和法兰西关键地区

巴黎地区代表法兰西地图外的部分，且仅能由法兰西玩家控制之，其他玩家不可征服（所以法兰西永远不会投降，能够组建不对）。除此之外，其等同于有法兰西本土关键地区的特性，但不会获得瘟疫或骚乱标记。

对每个法兰西本土地区的控制提供法兰西玩家2VP，如其玩家版所示。法兰西需要控制其全部才能自动胜利。

对小贝尔特兰党事业的外国援助

法兰西援助小贝尔特兰党的细节见20.4。

私掠许可

历史注解：私掠者纪尧姆·德·卡萨诺夫·库隆在路易十一的许可下成为了法兰西海军的一名海军上将。其传奇书写于著名的支援葡萄牙的行动，包括派遣解围部队到休达和劫掠热那亚、佛罗芒和西班牙商人。

法兰西海军将领卡萨诺夫有一点海盗能力(P1)，且在其舰队中的法兰西战舰单位可以如同**海盗船**一般进行海盗行动（换言之，其可以对不与其交战的势力进行海盗）。

20.8 加泰罗尼亚亲王国

安茹王朝和加泰罗尼亚政府

历史注解：加泰罗尼亚政府权力治下的加泰罗尼亚在游戏开始时处于对阿拉贡国王的内战中。在游戏开始时战争已经到了其最后阶段，此时随着法兰西的支援，建立了安茹王朝作为加泰罗尼亚亲王国君主来帮助坚持抗争。

加泰罗尼亚单位和势力卡：加泰罗尼亚单位由法兰西玩家控制。加泰罗尼亚和法兰西单位结盟。在此有限主要势力未投降时，法兰西玩家也能使用加泰罗尼亚势力卡。

法兰西将领的限制：在加泰罗尼亚亲王国投降前，除了安茹，没有法兰西将领能进入加泰罗尼亚本土地区。没有将领的法兰西编队可以进入这些地区。安茹可以统率法兰西和加泰罗尼亚单位（将领算子有两个颜色以作提示），甚至他们可以在同一编队中。

地区控制：虽然结盟，法兰西单位可以控制有加泰罗尼亚控制标记的未设防地区和战略地区，以法兰西控制标记替代加泰罗尼亚的。使用12.2所列的普通的ICP行动来执行此行动；邻近的加泰罗尼亚单位不阻止之。

巴塞罗那：若在胜利结算阶段，西班牙玩家控制巴塞罗那，加泰罗尼亚派系向阿拉贡国王投降并停止在游戏中存在。加泰罗尼亚投降所执行的步骤见22.1。若在此阶段，加泰罗尼亚亲王国控制巴塞罗那，法兰西玩家在回合末尾控制此关键地区获得1奖励VP。

双色本土地区：许多巴塞罗那附近的地区是有两个颜色（加泰罗尼亚的象牙白和阿拉贡的红色）的双色本土地区。当加泰罗尼亚控制之时，无需在地区上放置控制标记。当西班牙控制之时，在该地区上放置西班牙控制标记。若加泰罗尼亚和法兰西单位的混合编队控制地区，按照法兰西玩家所愿放置法兰西或加泰罗尼亚控制标记。仅有加泰罗尼亚单位的编队控制时必须放置加泰罗尼亚控制标记；只有法兰西单位的必须放置法兰西的。一旦加泰罗尼亚亲王国投降，其不再回到游戏中，且这些双色本土地区在游戏的剩余事件里视为阿拉贡本土地区。

加泰罗尼亚亲王国的投降：主要势力投降的细节见22.1。

20.9 国外战争卡牌



三张事件卡**部落叛乱**、**勃艮第战争**和**疯狂战争布列塔尼战事**迫使葡萄牙或法兰西转移陆军单位和/或陆军将领到地图外来结算国外战事。西班牙、威尼斯和穆斯林也能被**奥威战争**以同样的方式影响。当打出这些事件时，放置事件卡到地图上其所标记的区域。依照国外战争卡的要求放置特定数量的独立单位来代表对手。在**部落叛乱**的情况下，放置原住民叛军单位；在战斗情况下，这些单位被认为是**民兵**；请记住，放置至少四个这样的部落单位，即使葡萄牙有少于四个殖民地。然后法兰西或葡萄牙玩家从地图上的任何位置（被围城的地区、对英卫戍或另一场国外战争除外）选择卡牌所指定的数量的单位。可以从不同地区的多个堆叠选择单位。若你在游戏中没有足够的可用单位，所招募的单位必须被先加到国外战争卡上来满足这些要求。（**例外：**在**奥威战争**中，直接从多个势力的未被建造的单位的部队供应堆加入单位到此战事中）。

可以从版图上任何位置选择（甚至被围城）陆军将领将其并放置到卡牌上（若你选择多个将领，只有有最高**战斗能力**的一个会影响结果）。

为解决该战事，法兰西或葡萄牙玩家必须为每次结算尝试花费

1CP执行进行国外战争行动。然后卡牌上的所有主要势力单位和所有独立单位进行野战。如同地图上的野战结算战斗，除了没有获得额外骰子的防御方，也没有撤退。若所有独立单位被消灭，国外战争结束。允许使用影响野战的战斗或响应卡。

在国外战争结束时，将卡牌上所有剩余的主要势力单位放回巴黎（若此为法兰西玩家），或到本土关键地区（若为葡萄牙玩家）。若葡萄牙没有本土关键地区，其单位不能返回；在此情况下单位留在国外战争卡上直到其重新获得对这样的一个地区的控制。若法兰西或葡萄牙击败了在国外战争中的敌人，该势力获得1战争胜利者VP。放置相应奖励VP标记到**玩家版上**作为提醒。

若未消灭所有独立单位，战争中的主要势力需要在之后的行动轮支付另一个进行国外战争行动。若其在抽牌阶段时正在进行国外战争，法兰西或葡萄牙玩家少获得一张卡牌（使用-1卡牌标记作为提醒）。

主要势力可以直接在其正在进行的国外战争卡牌上建造新的陆军单位。其也可以在任何时刻将领移出地图并加入战争。但是主要势力在**国外战争卡**打单位上不能超过所标示的上限。在其消灭所有国外战争中的独立单位前，主要势力在**国外战争卡**上的单位不能返乡（即使在冬季阶段）。正在进行国外战争的民兵不受冬季解散骰子投掷。若在任何时刻主要势力参与战争的单位数量低于所标示的下限，该玩家建造的单位必须先加入**国外战争**直到满足单位数量下限。

布列塔尼战争，卡斯蒂利亚干涉：若**疯狂战争布列塔尼战事**国外战争在进行中，每个行动轮卡斯蒂利亚可以直接建造至多2卡斯蒂利亚民兵到此卡牌上来支援布列塔尼人。在这样的建造行动之后，卡牌上的卡斯蒂利亚民兵数量不能超过卡牌上的独立布列塔尼人数量。当卡斯蒂利亚民兵和布列塔尼人同时在卡牌上且法兰西玩家对其造成损失时，先移除一个独立布列塔尼人再移除一个民兵来尽可能地保持数量平衡。

若在西班牙行动轮末尾，卡斯蒂利亚正在使用至少2民兵支援布列塔尼的国外战争，其可以使用当时可用的修正对照**梅斯塔荣誉会贸易表**进行额外投掷。此额外投掷每回合仅能进行一次，且进行之代替使用资源延展行动轮的机会。若布列塔尼国外战争在**冬季阶段**正在进行中，西班牙因也获得额外的对照**梅斯塔荣誉会贸易表**的投掷。

奥威战争：此特殊的国外战争仅由基督教和穆斯林的海军单位进行。在此事件被打出时将参战的海军单位加入游戏；将胜利方存活的单位（加上额外的陆军单位）奖励给胜利的势力。

在打出事件时遵照以下步骤：



- 在事件卡上放置为此战争保留的五个海军单位（基督教单位为威尼斯一个和西班牙一个；穆斯林为奥斯曼三个）。（这些单位的图标右上角标示有交叉的剑。）
- 放置大将军贡萨洛到基督教海军单位处，即使其当前被俘。



- 放置凯末尔提督（**战斗能力**为1）到奥斯曼海军单位处。若凯末尔提督在游戏中，从地图上移除**战斗能力**为2的算子；其将会在国外战争结束后返回。若凯末尔提督已经被巴巴罗萨代替，其返回并仅参与此国外战争。
- 若威尼斯在打出事件时与穆斯林玩家结盟，反激活威尼斯；在此场战争进行过程中，穆斯林玩家不能与威尼斯结盟。在此情况下或若在战争开始时威尼斯中立，葡萄牙玩家控制战

争中的威尼斯战舰。

- 现在打出事件的玩家决定是否进行免费的进行国外战争行动来开始结算此战争。

在结算此国外战争时：

- 各方的所有海军单位对其对手投掷2骰子，不考虑哪个玩家执行进行国外战争行动。
- 凯末尔提督为穆斯林方提供一个骰子。
- 若(a)此为战争开始时的初始免费行动且基督教玩家打出事件；或(b)此进行国外战争行动由基督教玩家在行动上花费2CP而非通常的1CP执行，大将军贡萨洛提供两个骰子。若不符合上述条件，大将军贡萨洛提供一个骰子。
- 发起行动的一方获得一个额外骰子。

战斗遵照正常的海战规则（每两个完整命中使一个敌方战舰沉没，忽略单数命中），有以下例外：

- 战后没有一方撤退。
- 由花费CP的玩家选择基督教伤亡。
- 将领不会被战斗消灭。
- 此战斗中消灭的海军单位移出游戏而非进入势力的部队供应堆。

战争持续到仅一方（穆斯林或基督教）的单位留存。控制此国外战争卡上的战舰（包括威尼斯的）的玩家可以在其行动轮花费1CP执行进行国外战争行动。（若威尼斯在战争过程中与另一势力结盟，新的主要势力盟友可以代表威尼斯人进行这样的行动）。战争进行过程中，没有势力又-1卡牌惩罚。

在战争结束时执行这些效果：

- 胜利的玩家移动存活的海军单位到控制的本土港口，每个胜利势力选择一个港口。若穆斯林方胜利，移动单位到一个控制的伯伯尔本土地区或奥特朗托地区。放置胜利的西班牙单位到任意在意大利或西西里的西班牙控制的港口。存活的威尼斯单位回到威尼斯城。存活的奥斯曼战舰能作为战舰或海盜船返回，依照穆斯林玩家的意愿。



- 胜利方每有一个存活的海军单位，获得一个正规军。放置正规军到同一势力返回的海军单位的同一地区。穆斯林玩家获得奥斯曼正规军；西班牙玩家获得特别的阿拉贡正规军，跟着返回的西班牙单位；威尼斯战舰返回，威尼斯也获得特殊正规军。（这些单位的图标右下角标有交叉的剑。）

- 若凯末尔提督已经被巴巴罗萨替代，其移出游戏。否则，其同胜利的舰队返回（若穆斯林战争胜利）或到控制的本土港口（若其方失败）。在这两种情况下，以战斗能力为2的算子替代之。
- 大将军贡萨洛回到未被围城的控制卡斯蒂利亚或阿拉贡本土地区。
- 若基督教赢得战争，奖励1VP给西班牙，1VP给在战争结束时控制威尼斯战舰的势力。若穆斯林方获胜，其获得2VP。

因此战争进入游戏的特殊的海军单位和特定正规军，在其被消灭后不能组建。

21.次要势力和独立



在游戏中主要势力可以招募次要势力来作为重要的战友。次要势力有共同的一套规则，如下所述。所有这些次要势力都有两种状态：激活和未激活。次要势力按照剧本初设所述，可能以这些任一状态开始游戏。宗座是特殊类型的次要势力，以下21.7叙述其额外属性。

21.1 未激活次要势力

在未激活状态，次要势力部队如下行动：

- 其不从其当前位置移动。
- 其不拦截或避战。
- 若进入其地区，若一个地区的陆军单位少于等于四个，其撤入防御工事并被围城。
- 若陆军单位多于等于五个，其会坚守阵地并进行野战。若其在野战中失败，其单位不像通常情况那样从该地区撤退。替代地，其保留不超过四个单位并撤入防御工事，所有其他超过四个的陆军单位被消灭。
- 未激活海军单位留在港口，若被该港口被攻击则会进行防御。

21.2 激活

将一个势力由未激活变为已激活叫做“激活”。每个次要势力仅能被三个不同的主要势力激活，如外交影响力表底部的激活行的条目所示。注意对于穆斯林，一些次要势力仅能被该玩家的一个或两个势力激活；对于西班牙，因为其共同的外交政策，阿拉贡和卡斯蒂利亚的激活是共同的；对于法兰西和葡萄牙玩家，仅其主要势力可以激活次要势力。

次要势力可以被以下方法激活：

- 事件造成次要势力外交状态评估（按照21.6的流程结算）或者允许直接结盟（在此情况下，将该次要势力的影响力标记放置到本回合已结算）。胜利的势力若是外交影响力表底部的激活势力，则能激活该次要势力作为其新的盟友。
- 一个主要势力对该次要势力宣战，另一个主要势力按照宣战流程(9.4)干涉。

激活流程

- 放置结盟标记：**放置结盟标记到外交状态展示区的两势力交叉框中。
- 宣战：**当前与该次要势力交战的势力可以选择立刻对激活该次要势力的主要势力宣战（无CP花费）。该势力仅能在没有9.4所列的“永久适用的限制”适用时宣战。若该势力选择宣战，在外交状态展示区相应的框中添加交战标记。若该势力拒绝宣战，所有占据该次要势力控制的地区的该势力的单位撤离(12.5)。
- 放置方形&三角形控制标记：**移除所有在此次状态评估时能够激活该次要势力的主要势力的在关键地区和战略地区的控制标记。在刚刚移除控制标记的次要势力本土地区上，所有非此次要势力和激活势力的单位撤离。在该次要势力的现在

上面没有控制标记的战略地区和关键地区上，放置激活之的势力的方形和三角形控制标记。

4. **放置六边形控制标记：**移除所有在此次状态评估时能够激活该次要势力的主要势力的在非战略且非关键的地区的控制标记。在刚刚移除控制标记的次要势力本土地区，所有非此次要势力和激活势力的单位撤离。在该次要势力的现在上面没有控制标记的非战略且非关键的地区上，放置激活之的势力的六边形控制标记。
5. **移除交战标记：**移除所有在外交状态展示区的该次要势力一栏上的交战标记（该次要势力的外交现在被其主要势力盟友控制）。

21.3 已激活次要势力

激活次要势力有以下收益：

- 该次要势力的军事单位和将领视为其主要势力的将领和单位。其如同该主要势力的其他单位一样移动、战斗、撤退和避战。（唯一的不是次要势力单位没有其自己的行动轮和卡牌）。
- 该次要势力的军事单位在冬季阶段有一个额外的特性。这些单位也可以返回其次要势力的本土关键地区，像一个额外的关键地区一样。其主要势力盟友不能这么做。
- 若该次要势力的供应堆内有正规军单位，控制之的主要势力可以使用**招募正规军部队**行动来在该次要势力的本土地区组建该次要势力的正规军。
- 若次要势力在其算子堆中有战舰，控制之的主要势力可以使用**建造战舰**行动来在该次要势力的本土港口组建该次要势力的海军单位。

21.4 反激活

将一个势力由已激活变为未激活叫做“反激活”。这些方式会反激活次要势力：

- 一个事件造成反激活次要势力或评估该次要势力的外交状态且次要势力的前盟友势力没有赢得评估。
- 当新教宗到任罗马，立刻反激活宗座次要势力（其会在其外交状态重新评估后再次激活）。若宗座与一个基督教主要势力交战，两势力间立即达成和平。

反激活次要势力使用以下流程：

- 从外交状态展示区移除两个势力交叉框中的“结盟”标记。
- 移除所有该次要势力的前盟友的在该次要势力的本土地区的控制标记。
- 对于所有刚才有控制标记被移除的次要势力本土地区，占据这些地区的其他势力的单位撤离。移动陆军单位到最近的友方控制设防地区，海军单位到最近的友方控制港口。
- 接下来，该次要势力的所有陆军单位回到最近的友方控制的设防本土地区。若没有这样的设防地区，其回到最近的未设防地区。若没有这样的地区，陆军单位被消灭。
- 所有该次要势力的海军单位回到该次要势力的最近的友方控制的本土港口。若没有这样的港口，海军单位被消灭。

21.5 外交影响力



玩家可以花费1CP或2CP执行购买外交影响力行动，花

费如外交影响力表上玩家的标记进入的格子所示。在外交影响力表底部，如果一个主要势力被列激活或反激活势力，那其可以分配影响力给该势力。将行动势力的影响力标记前进一级。若一个势力的影响力标记已经在等级6则不能购买更多的影响力。若该势力的影响力标记在“本回合已结算”框也不可以购买影响力。

21.6 结算外交状态

次要势力的外交状态因打出事件卡或宣战(9.4)而评估。外交状态每回合仅能被评估一次，除了罗马被穆斯林攻陷和罗马教廷事件，在其之后宗座的影响力标记等级为其初始位置而非本回合已结算。对于每个次要势力，如果所有对该次要势力的影响力标记在本回合已结算框，而发生了第二个这样的事件，忽略之。

外交状态流程

1. **决定参与竞争的势力：**
 - a) 若因为对次要势力的宣战(9.4)评定外交状态；通过打出非斯苏丹国势力卡；或通过宗座外交状态结算(21.7)，所有列为激活或反激活势力的玩家参与竞争，无论其对目标次要势力的影响力为何。
 - b) 若因为打出事件评定外交状态，且目标不是宗座，打出事件的玩家仅与列为激活或反激活势力的玩家中影响力等级高于等于其自己的进行竞争。若此玩家对该次要势力的影响力在比其他人都高，该玩家自动赢得此流程（跳到步骤4）。
2. **投掷骰子：**若需要投掷，每个参与竞争的主要势力投掷一个骰子并在投掷结果上加上其对目标次要势力的影响力点数（如有）来计算最终总和。若为新教宗到任而投掷，玩家也应当加上其亲近值。
3. **结算胜利者：**（若无人在步骤1b被宣布为自动胜利者）在步骤2有最高的总和的是胜利者。若出现平局，胜利者是外交影响力表底部激活势力列表排列最高的势力。
4. **激活：**若胜利者是列表中的激活势力且当前不与该势力是盟友，那么将该势力与其当前盟友（如有）反激活然后将其激活为胜利势力的盟友。
5. **反激活：**若胜利者是列表中的反激活势力，那么将该势力与其当前盟友（如有）反激活。
6. **重置影响力：**放置外交影响力表上此次要势力一栏的所有影响力标记到“本回合已结算”框（除非这次结算是因为罗马教廷事件结算宗座，见21.7）。其会在回合末尾的冬季阶段重置到其初始位置。（例外：见以下伊斯兰之敌）。

21.7 有特殊规则的次要势力

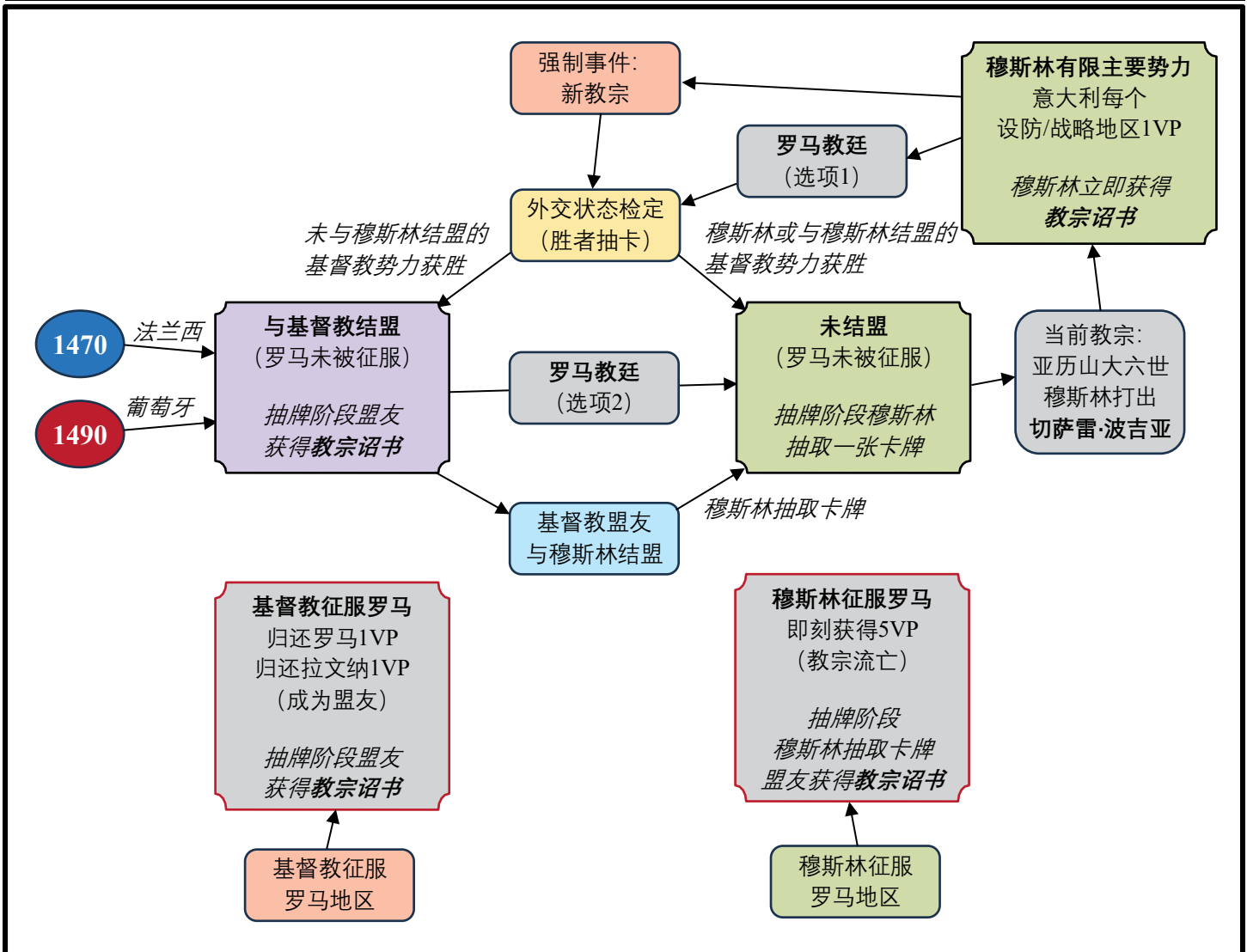
宗座

宗座是一个特殊次要势力，在其他次要势力的特性之外，其还有额外的特性。

教宗继承：每当一个新教宗到任罗马宗座：

- 立即从其当前盟友反激活宗座，这可能导致撤离宗座单位。
- 移除所有基督教势力在宗座本土地区的控制标记（哪怕其是在和宗座交战）。撤离在宗座本土地区的基督教单位。
- 在撤离后，检查在宗座本土地区是否有五个正规军和一个战舰。若否，增加单位到这些地区直到满足下限，放置所增加的单位到宗座控制的地区，以此优先顺序：罗马，然后拉文纳，最后安科纳。

激活宗座：游戏过程中教宗可能因为强制事件卡改变，无论是在



行动阶段、在头条事件环节或是在冬季阶段结算到期强制事件时。每当新教宗进入游戏，或当打出罗马教廷事件的相应选项时，执行宗座的外交状态评估。每个玩家投掷一个骰子并向投掷结果增加如下修正：

- 外交影响力表上其在宗座栏的影响力标记的数值。
- 新教宗的卡牌上的亲近值（此在因为罗马教廷事件触发的外交状态评估中不生效）。

总和最大的玩家赢得外交状态评估。

若因为罗马教廷事件触发评估，在外交状态评估后将所有宗座影响力标记重置到其初始位置，而非放置其到本回合已结算。

注意：罗马教廷事件有另一个选项允许任何玩家直接反激活宗座且不得进一步收益；在此情况下不进行投掷，穆斯林玩家也不移动影响力标记，其此时也不获得卡牌，尽管其在下次抽牌时如果宗座依旧独立的话会获得卡牌。

外交状态评估的胜利者（甚至是成功保持宗座未被激活的穆斯林玩家，或是与穆斯林势力结盟的基督教玩家）获得这些收益：

- 若在行动阶段或头条事件环节发生教宗更替，胜利的玩家从牌堆抽取一张卡牌。
- 若你是与穆斯林势力结盟的基督教玩家，宗座保持未激活。
- 以任何组合向上或向下移动1级属于任何玩家（包括你自己）对任何纳瓦拉和宗座之外的次要势力的2个影响力标记。

（例外：如果穆斯林控制罗马，总是由穆斯林玩家执行这些行动，见以下“伊斯兰之敌”）。

控制宗座：当基督教玩家与宗座结盟：

- 在抽牌阶段将卡牌教宗诏书加入结盟玩家的手牌。
- 宗座陆军单位不能离开宗座本土地区。若强制撤退到非本土地区，其被消灭。（例外：见以下切萨雷·波吉亚部分）
- 结盟的主要势力控制宗座战舰，如同任何次要势力海军单位。

如果宗座是未激活的次要势力：

- 穆斯林玩家在抽牌阶段从牌堆抽取一张卡牌。

宣战：罗马是教宗之城，是基督教世界的中心，所以对宗座的基督教宣战需要特殊的考虑：

- 当前未与宗座结盟的基督教势力能在行动阶段通过支付随机从其手牌中抽取一张卡牌的花费宣战（放置卡牌到弃牌堆）。此形式的宣战不触发宗座的外交状态评估；其外交状态不会因为被改变基督教主要势力宣战而改变。
- 与宗座交战的基督教势力（包括雇佣兵队长切萨雷·波吉亚的情况，见以下）在新教宗到任前保持交战；新教宗会将宗座变回未激活国家（且这导致在宗座本土地区的任何基督教单位撤离，见以上“教宗继承”）。若与宗座交战的基督教势力控制拉文纳或罗马且被迫将这些地区交还，其为每个获得1VP标记（使用有切萨雷·波吉亚图标的1宗座VP标记）。这

项奖励每位玩家每局游戏只能获得至多一次。

- 对控制宗座的主要势力宣战不代表对宗座宣战；独立记录宗座与基督教势力的结盟和交战状态。

征服罗马：若与宗座交战的基督教势力获得罗马的控制，宗座同盟转移到现在控制罗马的基督教势力。遵照以上所列“教宗继承”的步骤，宗座与此基督教征服者结盟。

穆斯林同盟：若控制宗座的基督教势力在外交阶段与穆斯林结盟，其立刻丢失对宗座的控制。反激活宗座。穆斯林玩家立刻从牌堆抽一张卡。若基督教势力在头条事件环节或行动阶段军事控制宗座时已经与穆斯林结盟，上述丢失控制不会发生。

威胁罗马：若宗座未激活，切萨雷·波吉亚不在地图上，且穆斯林陆军单位占据或穆斯林控制在意大利、撒丁岛、科西嘉岛或西西里岛的任何地区，基督教玩家可以花费CP（在宗座本土地区内）组建宗座陆军单位或使用之移动或攻城，哪怕其不是宗座盟友。如果罗马被穆斯林玩家控制，宗座单位可以从任意基督教玩家控制的设防地区追踪通信线。类似地，如果在冬季阶段，穆斯林玩家控制罗马，那么没有上限的宗座单位可以在拉文纳过冬。

伊斯兰之敌：两个穆斯林主要势力（奈斯尔王国和北非同盟）在所有剧本开始时都与宗座交战，且这些战争不能结束。若穆斯林玩家军事控制罗马，结算以下：

- 此首次发生时，其立刻获得5VP标记（放置之于其玩家版上）。
- 放置穆斯林对每个次要势力的影响力标记到0级，为游戏中的每个次要势力（包括宗座）按照随机顺序进行的外交状态评估。如同打出非斯苏丹国的势力卡事件一样评估。若任何次要势力的外交状态此回合已经被评估，依旧评估之：放置该次要势力的影响力标记到其初始值，设置穆斯林玩家的影响力标记到0，然后评估状态。
- 在结算宗座的外交状态后，将所有影响力标记放置到其初始值。在结算其他次要势力后，将所有影响力标记放置到本回合已结算。
- 在游戏的剩余时间里，所有基督教主要势力会与所有穆斯林处于势力交战状态。
- 在穆斯林玩家征服罗马时，新教宗会继续照常进入游戏（教宗流亡），且与宗座结盟的基督教玩家在回合开始时获得教宗诏书。
- 若穆斯林玩家控制所有宗座本土地区，其可以因为新教宗的到任移动影响力标记，即使其在外交状态评估时未赢得宗座的控制。
- 在每回合开始时穆斯林玩家抽取1张额外卡牌。

雇佣军队长切萨雷·波吉亚：事件雇佣军队长切萨雷·波吉亚将一位额外将领带入地图，其作为打出事件的势力的将领行动。这两条规则总对波吉亚适用：

- 若与宗座结盟的同一势力控制波吉亚，在其编队中的宗座单位可以移动（或撤退）到宗座本土地区外且可以控制这些地区（由宗座的主要势力盟友控制）。
- 在抽牌阶段若亚历山大六世之外的教宗在罗马掌权，将波吉亚移出地图。若亚历山大六世是当前教宗，波吉亚在此阶段留在游戏中。

但是，有两种情况（均与教宗亚历山大六世相关）由更多特殊规则适用于波吉亚：

亚历山大六世成为教宗；波吉亚已经在地图上：若亚历山大六世在将领波吉亚在地图上时进入游戏，且宗座在其外交状态评估后

现被控制波吉亚的势力之外的另一基督教玩家控制，撤离波吉亚和所有在其编队中的宗座单位到罗马。其现在由与宗座结盟的基督教玩家控制。若穆斯林玩家赢得外交状态评估，则对波吉亚的状态没有效果。

教宗是亚历山大六世；宗座未激活；穆斯林打出事件：若亚历山大六世是教宗，宗座未激活（即穆斯林玩家赢得最近的一次外交状态评估）且穆斯林玩家打出雇佣兵队长切萨雷·波吉亚卡牌事件，那么穆斯林玩家控制有限主要势力宗座（和波吉亚）。立刻结算这些效果：

- 将教宗诏书加入穆斯林手牌（若其在另一玩家的手牌中，该玩家能从牌堆中抽取新的卡牌来替代之）。
- 将所有宗座正规军移出地图。
- 现在放置波吉亚将领和7个宗座正规军按照此优先顺序到一个地区：罗马，然后拉文纳，最后安科纳，基于哪个地区依旧处于宗座控制。若宗座不控制地图上的任何地区，撤离在安科纳的所有单位并放置教宗单位到安科纳。

现在以下所有规则适用于波吉亚和宗座：

- 穆斯林玩家控制波吉亚和所有宗座单位，尽管其不被视为与任何穆斯林势力结盟。
- 宗座单位视为与所有地图上的势力交战（包括穆斯林）在外交状态展示区上宗座一栏与所有主要势力处放置交战标记以提醒。其能够进攻未激活的次要势力（纳瓦拉除外）——不为这些进入交战状态的次要势力执行外交状态评估。
- 穆斯林单位不能进攻宗座单位或进入宗座控制的地区。
- 宗座单位能使用其自己的控制标记控制地区。其不需要符合攻城的海军要求就能攻击设防港口地区。
- 在（仅）回合4的冬季，宗座单位如同另一个主要势力返回设防地区（罗马），在罗马获得一个宗座正规军的增援。在（仅）回合5，其可以从罗马执行春季部署。

当亚历山大六世死亡或穆斯林玩家因为罗马教廷丢失对宗座的控制时，结算这些效果：

- 在意大利（包括尼斯但不包括宗座本土地区）、科西嘉岛、撒丁岛和西西里岛，每个有宗座控制标记的关键地区、战略地区和要塞给予穆斯林玩家1VP。
- 撤离所有不在宗座本土地区的宗座单位。然后从所有地区移出宗座控制标记，归还每个地区的控制给其本土势力。若未激活的次要势力以此方式获得地区，其恢复游戏初始时在该地区的单位。

纳瓦拉(Navarre)

对纳瓦拉的外交影响力前三级花费1CP，后三级花费2CP。教宗儒略二世(T5)在任时，会在打出事件纳瓦拉利益冲突时帮助西班牙。如9.4所述，你不能对纳瓦拉宣战，除非另一个对手玩家对未被激活的纳瓦拉的外交影响力等级比你的高至少两级。

那不勒斯和那不勒斯的费兰特过世事件

在打出强制事件那不勒斯的费兰特过世之前，那不勒斯视为次要势力，和其他的一样。此事件最晚在回合4的冬季发生。在那之前，所有该次要势力的战略地区视为普通未设防（圆形）地区。因此，仅其首都那不勒斯提供1VP。

当强制事件那不勒斯的费兰特去世发生时，那不勒斯王国不再作为一个次要势力存在，其地区变为独立（所以其地区也有灰色）。

- 从外交影响力表上的那不勒斯一栏移除所有主要势力的影响力标记

- 从地图上那不勒斯王国的地区移除所有主要势力控制标记（包括宗座控制标记，见以上雇佣兵队长切萨雷·波吉亚），除了那不勒斯和奥特朗托保持其当前的控制标记。
- 从那不勒斯王国所有除了那不勒斯和奥特朗托之外的地区撤离所有非那不勒斯单位。
- 将所有那不勒斯王国的单位移出游戏。
- 若巴塞罗那条约尚未移除，将其从游戏牌堆中移除。若其在任一玩家的手牌中，其从牌堆中抽取另一张牌来替代之。

根据那不勒斯事件前的状态，遵循以下一种情形的步骤：

情形一：在费兰特去世时，如果一个主要势力控制那不勒斯地区，结算这些效果：

- 控制那不勒斯的主要势力自动与西班牙和法兰西交战，在那不勒斯地区获得两个正规军。
- 如果北非或者葡萄牙控制那不勒斯，且不想与这些势力交战，将其所有单位从那不勒斯撤离，移除那不勒斯地区的控制标记，并直接跳至情形三。

情形二：在费兰特去世时，如果宗座控制那不勒斯地区（因为穆斯林控制宗座，见以上雇佣兵队长切萨雷·波吉亚），在那不勒斯地区加入两个宗座正规军。

情形三：在费兰特去世时，如果主要势力和宗座都没有控制那不勒斯地区，结算这些效果：

- 放置两个独立单位到首都那不勒斯，且若没有势力控制奥特朗托，再放置两个独立单位到奥特朗托

额外效果：在结算完以上的情形后，结算这些额外效果：

- 西班牙与法兰西按照事件卡所述，瓜分这个次要势力的地区：西班牙控制塞米纳拉、塔兰托和阿泰拉的控制；法兰西控制拉奎拉、加埃塔和佩斯卡拉。所有其他地区保持独立，没有控制标记。
- 法兰西与西班牙交战（若未已经交战）
- 法兰西在拉奎拉和加埃塔各放置两个正规军。
- 西班牙在阿泰拉放置四个阿拉贡正规军。
- 从此刻起，被法兰西控制的拉奎拉和西班牙控制的阿泰拉分别能在这些地区容纳一整个编队的其单位过冬（至多为单个在场将领所允许的数量）。在冬季阶段允许单位返回这一情形下，将这两个地区视为本土关键地区。在地图上，这些地区有一个小标记来提醒你这一点。
- 那不勒斯王国地区加埃塔、加利格里阿诺和切利尼奥拉，在此之前视为普通未设防地区（圆形），在游戏的剩余时间里视为战略地区。

21.8 独立地区和加那利关切人

进入独立地区：灰色独立地区不属于任何主要或次要势力，因此不能被外交影响或宣战。任何势力的单位都能在任何时候进入独立地区。



独立单位放置：这些地区的独立单位不能移动；其仅防御任何进攻其的势力（就像未激活的次要势力，章节21.1）。若其在非设防地区，这些单位不会撤离其地区，所以若其在野战中未被消灭，进攻方必须撤退（例外于通常的撤退规则）。关切人单位遵照下述特殊规则。独立海军单位不会移动出其占据的港口地区，并在攻城战中保卫其地区。（以突尼斯为基地的）独立杰尔巴海盜船有其特殊

规则(以下)。

独立单位战斗：在战斗情况下独立单位总被视为正规军。在部落叛乱中的部落单位视为民兵。关切人视为民兵，除非与将领本科莫在一个编队中。玩家不能通过招募正规军行动组建独立正规军，但是特定事件会将新的独立单位带入游戏。

独立地区控制：当主要势力控制独立地区时，该地区不再独立。这样的地区在游戏的剩余时间内会被一个或另一个主要势力控制，除非其因为城邦叛乱变独立（例外：关切人能够重夺加那利群岛的地区，马克西米利安能够恢复米兰或梅斯）。

拉古萨

独立地区拉古萨在游戏开始时有战舰在此。此海军单位使得攻城更加困难，且在其未被消灭时被消灭阻止直接海运进入此地区。当主要势力进攻港内的拉古萨海军单位时，拉古萨人投掷2个港内防御骰，而非1个（城市的天然良港利于防御）。拉古萨初始有5个独立正规军，所以当其被进攻时如21.1所述进行野战。若主要势力控制拉古萨，只要其保持其控制，其会在其玩家版上提供额外1VP标记。

控制拉古萨的势力可以在冬季阶段获得资源。若拉古萨因为城邦叛乱事件再次变为独立，在拉古萨放置5个独立正规军而非如事件所述的1个正规军。

突尼斯和杰尔巴海盜

在整个中世纪和十六世纪早期，突尼斯边的杰尔巴岛都是一个部分独立的海岛港。控制独立地区突尼斯的势力在控制该地区时可以将来自杰尔巴岛的海盜船（及其海盜船的属性）作为其自己的海军单位使用。在每回合开始时，若此海盜船沉没，将其作为免费部署放置在突尼斯。在强制事件阿尔及尔摄政国打出时，将这个海盜船单位移出游戏。使用这个海盜船获得的海盜VP计入玩家能够使用克拉克帆船和战舰海盜的6海盜VP中。

米兰之主斯福尔扎

斯福尔扎家族是意大利米兰城的统治家族，其积极参与了此时期的战争。米兰城在开始时有8个独立正规军，所以当其被如21.1所述进攻时，其进行野战。若米兰因为城邦叛乱事件再次变为独立，在米兰放置8个独立正规军而非如事件所述的1个正规军。

加那利原住民关切人



加那利群岛地图区：在探索地图边有一张加那利群岛地图。此辅助地图在游戏的所有情况下视为其是主地图的一部分。此群岛的七个岛屿通过陆地道路线彼此相连。可以无需海运完成这些岛屿间的移动（尽管也可以依照海运规则在有港口的地区间移动）。注意加那利群岛视为与博哈多尔角海域相邻。位于此地图的单位无需在冬季阶段返乡；主要势力在加那利群岛的民兵单位无需解散。

仅卡斯蒂利亚：西班牙玩家不能移动阿拉贡陆军单位或将领费尔南多到加那利群岛地区，因为其征服完全由卡斯蒂利亚进行。在此方面其他所有势力不受限制，除了小贝尔特兰党和加泰罗尼亚亲王国势力不能进入这里。

激活关切人单位：虽然关切人是独立单位，但是其遵循特殊规则，允许其征募、移动和进攻/围攻占据加那利群岛的地区的主要势力的单位。游戏中有4张影响关切人的卡牌：

- #111关切领袖本科莫
- #19岛人荣耀
- #103关切大疲劳
- #104戈梅拉岛关切人起义

作为事件打出这些卡牌，允许移动和建造关切单位。在该行动轮，由打出这些事件的玩家控制关切人单位。这是唯一能为关切人使用CP的途径。组建关切人单位的花费为1CP，如同民兵。

关切单位遵照如下特殊规则行动

- 其不能离开加那利群岛地图区。
- 其不能控制地区。替代地，其进入其他势力控制的未被占据的地区（甚至设防地区）时，无需花费直接移除其他势力在加那利群岛地区的控制标记。
- 若其进入一个有其他势力的单位的非设防地区，发生野战。若关切人赢得该战斗，移除在场的任何控制标记。
- 若其进入一个有敌方单位防御的设防地区，其可以无需在先前的行动轮置入围城，而直接攻城。遵循正常的攻城战规则，但是关切单位无需在发起攻城战前建立通信线。
- 尽管在战斗情况下视作民兵，关切单位不受以民兵为目标的卡牌的影响，也不在冬季阶段消灭。
- 除非在初始地区仅有一个单位，关切人的最小编队是2个单位，且其将领（若在地图上）不能单独移动或被丢弃在一个地区。若有将领的关切堆叠分为两个，其将领总是加入有较高单位数量的编队（若相等则玩家选择）。

征服加那利群岛：当玩家在控制一个加那利岛屿的所有地区时，其被视为控制之。奖励控制大加那利岛或特内里费岛的特定IVP标记（所以总计至多两个IVP标记）。此外，奖励控制加那利的所有地区的玩家额外IVP标记。若玩家控制所有五个加那利岛屿，其单位可以无需进行航海检定从大洋区1移动到大洋区A（反之亦然）。

22.胜利

回合的第七也是最终阶段是**胜利结算阶段**。在这个阶段检查是有玩家已经赢得游戏，还是继续进行下一个回合。需遵循的步骤是：

- 检查加泰罗尼亚、小贝尔特兰党或奈斯尔是否投降并结算其投降(22.1)。如可以，奖励加泰罗尼亚控制巴塞罗那、收复失地运动或奈斯尔抵抗运动的VP标记。
- 检查法兰西是否获得意大利之主VP。
- 检查是否有玩家获胜。
- 推进回合标记来开始新一个回合。

有两种赢得游戏的方式：**自动胜利**(22.2)和**积累胜利点**(22.3)。记住VP要么被占据地图上的关键地区和战略地区，要么被你的玩家版上的特殊标记显示。

22.1 主要势力投降

投降条件：在胜利结算阶段开始时，检查是否有主要势力对敌方投降。一个势力不控制任何本土关键地区时视为投降（法兰西不能投降，因为其永远控制巴黎地区）。特定势力也能在达成特定要求时投降，如以下所述。若以下势力投降，将其移出游戏：

- 奈斯尔王国
- 加泰罗尼亚亲王国
- 小贝尔特兰党

禁止建造单位：已经投降但未被从游戏中消灭的势力在其重新控

制一个关键地区前不能使用行动建造任何（陆军或海军）单位。投降的势力与其在版图上的单位和其从事件中获得单位一起留在游戏中。若其重新获得一个本土关键地区的控制，其可以立刻重新征募。注意此项限制不适用于这样的势力在冬季阶段获得的民兵(18.6)。

奈斯尔王国

投降条件：若以下条件之一达成，西班牙可以强迫奈斯尔王国在胜利结算阶段投降：

- 西班牙玩家控制全部三个奈斯尔关键地区：格拉纳达、阿尔梅里亚和马拉加。
- 如果西班牙玩家控制格拉纳达和另一奈斯尔关键地区（阿尔梅里亚或马拉加），西班牙可以宣布奈斯尔王国投降。若选择投降，如以下第三点所述立刻发生一次摩尔起义(20.1)。

即刻效果：即刻结算这些效果：

- 西班牙玩家获得**收复失地运动**IVP标记。
- 穆斯林玩家从地图上的任意位置移动至多4个奈斯尔陆军单位（正规军或骑兵）到友方北非本土关键地区。移动奈斯尔将领布阿卜迪勒到此地区（若其被俘，其保持被俘；若其尚未进入游戏，从地图外将其移动至此）。这些撤离的奈斯尔单位在被消灭前在任何情况下都被视为北非单位(摩尔起义)。
- 若在投降时奈斯尔控制马拉加或阿尔梅里亚，在此处放置至多两个摩尔正规军并结算**摩尔起义**事件(20.1)步骤的(a)、(b)和(c)。必须将至少一个摩尔单位放置在奈斯尔依旧控制的那个关键地区中
- 穆斯林玩家每控制3个卡斯蒂利亚或阿拉贡本土地区（萨阿拉和直布罗陀在此规则的情况下每个视为价值2地区）获得IVP（使用阿尔罕布拉的IVP标记）。
- 西班牙玩家控制所有在卡斯蒂利亚、阿拉贡和奈斯尔王国的奈斯尔控制的地区，除了那些已经标有**摩尔起义**标记的或有摩尔正规军在场的。在所有这样的地区放置西班牙控制标记
- 若热那亚与奈斯尔结盟，反激活之。移除外交影响力表上的穆斯林对热那亚的影响力标记。
- 移除布阿卜迪勒外所有奈斯尔将领。
- 移除地图上的所有非摩尔奈斯尔单位，除了那些之前移动到北非关键地区的单位。自此刻起，不能征募奈斯尔单位（除了**摩尔起义**(20.1)的效果招募的海盗船）。
- 所有卡斯蒂利亚、阿拉贡和奈斯尔王国外的奈斯尔控制地区转变为北非控制。
- 从游戏中移除奈斯尔**势力卡**。
- 将以下卡牌从游戏中移除（若其在玩家手牌中，将其弃置并从牌堆抽取一张）：**#84奈斯尔劫掠**、**#100安达卢西亚贵族夺取阿拉马**、**#112天主教双王擒获布阿卜迪勒**、**#25格拉纳达埃米尔布阿卜迪勒**和**#110巴萨、瓜迪斯和阿尔梅里亚投降**。
- 放置**#131瓦塔西王朝非苏丹卡**为穆斯林**统治者**；此统治者留在此处，直到游戏结束。从游戏中移除所有带来其他穆斯林统治者的**强制事件卡**。
- 从此刻起，奈斯尔玩家可以在摩尔起义中获得摩尔民兵单位。
- 从此刻起，所有原先是奈斯尔本土地区的地区（地图上标有奈斯尔颜色）视为卡斯蒂利亚本土地区，直到游戏结束（例外：**摩尔起义**影响的地区，见20.1）。
- 从此刻起，若对奈斯尔地区成功打出城邦叛乱事件，在事件

所解放的地区放置（可用的）摩尔正规军，而非奈斯尔单位。若两个摩尔正规军都已经在地图上了，将其中一个移动到该地区。此摩尔正规军在地图上时遵照摩尔起义的规则。在同一回合内，城邦叛乱和摩尔起义卡牌都能导致摩尔起义。

加泰罗尼亚亲王国

投降条件：若一个非加泰罗尼亚亲王国的主要势力在胜利结算阶段控制巴塞罗那，加泰罗尼亚亲王国向西班牙投降。

即刻效果：即刻结算这些效果：

- 从游戏中移除所有加泰罗尼亚单位，包括将领安茹。
- 在每个加泰罗尼亚亲王国控制的加泰罗尼亚本土地区放置加泰罗尼亚控制标记。
- 现在，从游戏中移除所有加泰罗尼亚控制标记。从下列地区中，每将两个加泰罗尼亚标记移出游戏，法兰西获得1VP（使用巴塞罗那VP标记）：鲁西永的两个地区、赫罗纳、帕拉莫斯、塔拉戈纳和/或加泰罗尼亚初始本土地区。类似地，在剩下的阿拉贡本土地区，每从游戏中移除三个加泰罗尼亚控制标记（将每个阿拉贡本土关键地区视为两个地区），法兰西计1VP（使用巴塞罗那VP标记）。若从非加泰罗尼亚本土地区移出控制标记，该地区由其本土势力控制；若从加泰罗尼亚本土地区移除控制标记，且该地区没有法兰西单位，该地区由阿拉贡控制；但若该加泰罗尼亚本土地区有法兰西单位，该地区由法兰西控制。
- 从游戏中移除加泰罗尼亚势力卡；不再使用之。

小贝尔特兰党

暂时投降条件：若在行动阶段的任何时刻，小贝尔特兰党不控制任何其本土关键地区，其停止作为激活的派系存在。下述为此“暂时”投降的效果。

暂时投降效果：除非作为事件打出“小贝尔特兰”胡安娜势力卡，葡萄牙玩家不能作为CP打出卡牌使用小贝尔特兰党单位。

重获行动状态：若小贝尔特兰党或（当“阿尔卡索瓦什和约”尚未签署时的）葡萄牙单位重夺小贝尔特兰党本土关键地区，小贝尔特兰党立刻重获被激活。

永久投降条件：若在胜利结算阶段，小贝尔特兰党不控制任何关键或战略本土地区，其永久停止存在。其也会在托德西利亚斯条约时立刻投降。

永久投降效果：在永久投降时结算这些效果：

- 从游戏中移除小贝尔特兰党势力卡。
- 从地图上移除所有小贝尔特兰党将领。
- 从地图上移除所有小贝尔特兰党单位。此派系的单位能通过小贝尔特兰党抵抗运动重新进入游戏。
- 移除所有小贝尔特兰党控制标记；这些地区现在由地区的本土势力控制。
- 所有没有控制标记的小贝尔特兰党本土地区视为卡斯蒂利亚控制的卡斯蒂利亚本土地区。

22.2 自动军事胜利

游戏中的每个玩家都可以试图（经过其所有势力的共同努力）控制足够的关键地区来获得即刻军事胜利。地图上总共有36个关键地区。每个玩家在将其玩家版上的其最后一个方形控制标记放置到地图上时自动胜利。每当玩家攻占关键地区，其必须将一个其方形控制标记从其玩家版上放置到地区上；若丢失地区，必须将

标记放回其玩家版上。



除了西班牙玩家外，所有玩家必须控制所有其主要势力的本土关键地区来适用此种胜利（注意玩家版上放置这些方形控制标记的格子的不同之处，

控制之奖励其本土势力2VP，这些独特的方形控制标记不能用于其他地区）。玩家军事胜利需要的关键地区数量（和每个玩家初始的本土关键地区数量）如下表所示：

玩家	所需本土关键地区	军事胜利关键地区
穆斯林	3、4或5*	10、11或12†
葡萄牙	4	11
西班牙	0	15
法兰西	4	12

* 依据已经在游戏中的穆斯林本土关键地区数量。

† 依据有序中需要的地区数量。

若要获得胜利，这些关键地区都不能有骚乱或瘟疫标记。自动军事胜利可以在游戏的任意阶段达成。游戏立即结束，哪怕回合尚未进行到胜利结算阶段。有一个几乎不可能的情形，即两位玩家在同一行动时都获得了自动军事胜利，在这一情形下，在此刻拥有最多VP的玩家获得胜利。

22.3 积累胜利点

因为军事胜利很少见，游戏结果一般在胜利结算阶段通过VP的积累来绝对。一个势力的总VP是其基础、特殊和奖励VP之和。

基础VP

所有势力的基础VP由玩家控制的不含有骚乱或瘟疫标记的关键地区和战略地区数量决定。每个关键地区的基础奖励是1VP。除法兰西、北非同盟和葡萄牙本土地区外，关键地区奖励1VP；当这些地区本土势力控制之时，奖励2VP。注意，当这些关键地区的本土势力不控制之时，其仅奖励1VP。

特殊VP

特殊VP是以下那些仅能由特定势力获得的特定VP。每种VP奖励各有其独特的标记，边框颜色对应其势力：

穆斯林（奈斯尔王国、非斯苏丹国和特莱姆森伯伯尔）

安法：控制此港口地区提供1VP。

格拉纳达：控制此地区提供1VP。

突尼斯：在阿尔及尔摄政国后控制，提供1VP。

奥兰和贝贾亚：在枢机主教西斯内罗斯摄政后每控制一个地区，提供1VP。

直布罗陀：在哈桑夺取萨阿拉前控制，提供2VP。

奥特朗托：在奥斯曼夺取奥特朗托后控制，提供2VP。

安拉伟大：控制罗马提供5VP。

格拉纳达的阿尔罕布拉：此奈斯尔势力卡每回合提供1VP。

哈桑夺取萨阿拉：此事件提供1VP。

亚洲倭寇海盗：每次打出此事件提供1VP。

自然灾害：此事件提供1VP。

奥威战争：赢得此国外战争提供2VP。

雇佣兵队长切萨雷·波吉亚：在将波吉亚移出游戏时，每个记分的地区提供1VP。

海盗船海盗行动：使用海盗船进行海盗行动（甚至无需对目标势力宣战），至多可提供12VP。

在投降时奈斯尔控制的地区：在投降时，卡斯蒂利亚/阿拉贡本土地区上的每三个奈斯尔控制标记提供1VP（萨阿拉和直布罗陀各计作两个地区）。

葡萄牙（包括小贝尔特兰党）

安法：控制此港口地区，提供2VP。

葡萄牙，大西洋之主：每次打出此事件提供0-3VP。

大西洋海岸霸权：若葡萄牙控制过从丹吉尔到阿加迪尔（包括首尾）的全部港口，提供3VP（仅在与穆斯林达成和平后失去）。

阿尔卡索瓦什和约：签署此和约提供3VP。

阿尔卡索瓦什奖励：签署阿尔卡索瓦什和约时，每个交还给卡斯蒂利亚的（超过接收的数量的）关键地区、要塞和战略地区提供1VP。

托德西里亚斯条约：签署此条约提供2VP。

“小贝尔特兰”胡安娜：小贝尔特兰党势力卡每回合提供1VP。

支援小贝尔特兰党事业：若法兰西和葡萄牙达成条件，各提供2VP。

小贝尔特兰党抵抗运动：此事件提供1VP。

萨格里什学校，航海者恩里克：此事件提供1VP。

葡萄牙商贸殖民地：每次打出此事件奖励提供VP。

瓦斯科·达·伽马抵达印度：率先在大洋区5建立殖民地提供VP（若由达·伽马的克拉克船队建立则提供2VP）。

部落叛乱：每次赢得此国外战争提供1VP。

奥威战争：若威尼斯未激活，赢得此国外战争提供1VP。

西班牙（阿拉贡王国和卡斯蒂利亚王国）

巴塞罗那条约：每个法兰西交还的（超过法兰西接收的数量的）地区提供1VP。

阿尔卡索瓦什奖励：签署阿尔卡索瓦什和约时，每个交还给葡萄牙的（超过接收的数量的）关键地区、要塞和战略地区提供1VP。

控制鲁西永：在任一时刻控制鲁西永的全部两个地区提供1VP。

对那不勒斯王国的王朝权利：在那不勒斯的费兰特过世后，控制那不勒斯和至少两个前那不勒斯王国的战略地区，提供1VP。

释放布阿卜迪勒：在天主教双王擒获布阿卜迪勒时立即释放布阿卜迪勒提供1VP。

奈斯尔王国投降：当收复失地运动结束时提供1VP。

奈斯尔抵抗运动：从回合5到游戏结束的每个胜利结算阶段若奈斯尔王国还未投降，获得-1VP标记。

成功联姻：每个成功的联姻提供1VP。

联姻孤立法兰西：在每个胜利结算阶段，若与全部三个目标国家的联姻都生效，提供1VP。

非洲地中海地区：若西斯内罗斯是统治者，控制贝贾亚和奥兰，每个提供1VP。若同时控制梅利利亚和巴迪斯，再提供1VP。

哥伦布发现新世界：率先在大洋区7建立殖民地提供VP（若由哥伦布的克拉克船队建立则提供2VP）。

奥威战争：赢得此国外战争提供1VP。

奥威战争：若控制威尼斯，赢得此国外战争提供1VP。

法兰西（包括加泰罗尼亚亲王国）

巴塞罗那条约：每个西班牙交还的（超过西班牙接收的数量的）地区提供1VP。

巩固君主权：五个贵族家族每个首次到达其最大等级提供1VP。若在所有家族到达最大值时**巩固权力**，提供2VP。若全部三项国际条约都签署了（且条件未被打破），提供2VP。

控制鲁西永：在任一时刻控制鲁西永的全部两个地区提供1VP。

对那不勒斯王国的王朝权利：在那不勒斯的费兰特过世后，控制那不勒斯和至少两个前那不勒斯王国的战略地区，提供1VP。

意大利之主：在每个胜利结算阶段，控制这些地区提供VP：那不勒斯、罗马、拉文纳、米兰、热那亚、威尼斯、佛罗伦萨和奥特朗托。获得这些奖励之一：

- 控制8个地区之5：获得1VP
- 控制8个地区之6：获得2VP
- 控制全部8个地区：获得3VP（仅首次时；之后为2VP）

梅斯：控制此地区提供1VP。

米兰：控制此地区提供1VP。

支援小贝尔特兰党事业：若法兰西和葡萄牙达成条件，各提供2VP。

事件卡：以下事件卡直接或依据卡牌所述条件给法兰西玩家提供1VP：**加泰罗尼亚农奴**、**佩雷·茹安·萨拉**、**意大利文艺复兴**、**驱逐犹太人**、“**华丽者**”**洛伦佐**、**美第奇家族**和**自然灾害**。

加泰罗尼亚亲王国控制巴塞罗那：在每个胜利结算阶段，加泰罗尼亚亲王国控制巴塞罗那提供1VP。

投降时加泰罗尼亚控制地区：在投降时，每两或三个地区有加泰罗尼亚控制标记，提供1VP。

勃艮第战争：每次赢得此国外战争提供1VP。

布列塔尼战争：每次赢得此国外战争提供1VP。

奥威战争：若控制威尼斯，赢得此国外战争提供1VP。

奖励VP

任何玩家都能获得这些奖励VP。这些标记的边框没有特定颜色（海盗除外，其边框为每个主要势力的颜色，上限为6，边框颜色用于限制数量）：

- 在主地图或探索地图上对敌方势力海盗（不包括海盗船，但包括杰尔巴海盗船）提供VP。
- 接收的奖励VP的资源提供VP。
- **海外航行**(16.7)提供VP。
- **香料贸易**提供VP。
- **未知之地**表结果提供**制图**VP。
- **制图表**结果提供**制图**VP。
- **大学兴起**事件提供1VP和3VP。
- 首次在战斗中俘虏对方将领提供1VP。
- 控制以下加那利岛屿中的每个提供1VP：特内里费岛和大加那利岛。
- 征服整个加那利群岛提供1VP。
- 在**头条事件**中获得第一名或第二名提供1VP。
- 控制拉古萨额外提供1VP。

22.4 胜利结算

在胜利结算阶段，在VP进度条上更新每个玩家的总VP。然后所有玩家检查其是否达成以下所列三种胜利之一。若在检查后没有胜利者，推进回合进度条上的回合标记并开始新的回合。

标准胜利

若在回合4或之后，一个玩家获得大于等于48VP，游戏以标准胜利结束。有最高总VP的玩家被宣布为胜利者。若两个或更多玩家有同样有最高总分，在前一回合有最高总分的玩家被宣布为胜利者。若依旧相同，继续回溯之前的回合直到打破平局。玩家应该在胜利记录版（在本规则书的背面）记录每回合结束时每个玩家的总VP。

优势胜利

若在回合4或之后的在胜利结算阶段，一个玩家的总VP少于48，但最少比其他任何玩家大7VP，其赢得优势胜利。

时限胜利

若在回合7结束时没有玩家胜利，将胜利奖励给那时有最高总VP的玩家。若两个或更多玩家有同样有最高总分，在前一回合有最高总分的玩家被宣布为胜利者。若依旧相同，继续回溯之前的回合直到打破平局。时限胜利仅能在回合7结束时的胜利结算阶段发生。